

**Katedra:** Filosofie

**Studijní program:** Specializace v pedagogice

**Studijní obor:** Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání  
Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání

## SYMBOLY V TOLKIENOVĚ ROMÁNU

### PÁN PRSTENŮ

## SYMBOLS IN TOLKIEN'S NOVEL THE LORD OF THE RINGS

**Bakalářská práce:** 11-FP-KFL-112

**Autor:**

Anna HÁZOVÁ

**Podpis:**

\_\_\_\_\_

**Vedoucí práce:** Doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.

**Konzultant:**

**Počet**

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
72	0	6	5	11	6+1CD

V Liberci dne: 22. června 2011

# TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

## FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra filosofie

### ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

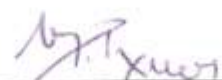
(pro bakalářský studijní program)

pro (kandidát): Anna Házová  
adresa: Masarykova 101/215, 400 01 Ústí nad Labem  
studijní obor (kombinace): Anglický jazyk-Humanitní vědy  
Název BP: Symboly v Tolkienově románu Pán prstenů  
Název BP v angličtině: The Symbols in Tolkien's Novel The Lord of The Rings  
Vedoucí práce: Doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.  
Konzultant:  
Termín odevzdání: 30. 4. 2010

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování BP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 17. dubna 2009

  
děkan

  
vedoucí katedry

Převzal (kandidát): ANNA HÁZOVÁ  
Datum: 15. 5. 2009

Podpis: 

Název BP:	SYMBOLY V TOLKIENOVĚ ROMÁNU PÁN PRSTENŮ
Vedoucí práce:	Doc. PhDr. Milan Exner, Ph.D.
Cíl:	Orientace v problematice symbolů
Požadavky:	Izolovat a systematizovat symboly v Tolkienově románu Pán prstenů podle metody dané monografií Milan Exner - Struktura symbolična
Metody:	Vyhledávání, třídění, systematizace, zobecnění
Literatura:	<p>Milan Exner. Struktura symbolična, Bor, Liberec, 2009</p> <p>Northrop Frye. Anatomie kritiky, Host, Brno 2003</p> <p>Jitka Vlčková. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů, Libri, Praha, 2006</p> <p>Maria Wolfová. Germánská mytologie : Svět germánských božstev, Votobia, Olomouc, 1996</p> <p>Edda, přeložil Ladislav Heger, Argo, Praha, 2004</p> <p>Lin Carter. Tolkien: Zákulisí Pána prstenů, Argo, Praha, 2002</p>

## Čestné prohlášení

**Název práce:** Symboly v Tolkienově románu Pán prstenů  
**Jméno a příjmení autora:** Anna Házová  
**Osobní číslo:** P07000238

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 22. 06. 2011

---

Anna HÁZOVÁ

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu mé bakalářské práce Doc. PhDr. Milanu Exnerovi, Ph.D. za cenné rady, připomínky a odborné vedení. Dále děkuji rodičům Zdeňce a Jaroslavu Házovým, za jejich podporu a trpělivost a Pavlovi za všechno, co pro mě dělá.

## Anotace

Tématem této bakalářské práce jsou symboly v Tolkienově románu Pán prstenů, jejich izolování, třídění a systematizace podle metody dané monografií Milana Exnera Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy. Práce také představuje život a dílo J. R. R. Tolkiena a shrnuje děj trilogie Pán prstenů. Hlavním záměrem bylo prokázat osvojení dané metody a porozumění problematice symbolů. Pro přehlednost byly symboly zaneseny do tabulek a z nich byly vyvozeny závěry.

**Klíčová slova:** Symbol, Archetyp, Matka, Otec, Anima, Animus, Pán prstenů, Tolkien.

The theme of this Bachelor's work are the symbols in Tolkien's novel The Lord of the Rings, their isolation, classification and systemizing in accordance with the method indicated in the monograph by Milan Exner The Structure of Symbolism. The work also introduces the life and work of J. R. R. Tolkien and summarizes the plot of the trilogy The Lord of the Rings. The main purpose was to prove acquisition of the method given and understanding of problems of symbols. In order of transparency, the symbols were entered into tables, out of which the conclusions were made.

**Key words:** Symbol, Archetype, Mother, Father, Anima, Animus, The Lord of the Rings, Tolkien.

Das Thema dieser Bachelorarbeit sind die Symbole im Roman Der Herr der Ringe von Tolkien, ihre Isolierung, Klassifizierung und Systematisierung nach der Methode in der Monografie von Milan Exner Die Struktur der Symbolismus im Hinblick der psychoanalytischen Literaturwissenschaft. Die Arbeit zeigt auch die Leben und Werk von J. R. R. Tolkien und fasst die Handlung von Der Herr der Ringe-Trilogie. Das Hauptziel war es, die Beherrschung der Methoden und das Verständnis von Symbolen zu demonstrieren. Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben die Symbole in den Tabellen eingetragen und ihre Schlussfolgerungen gezogen wurden.

**Schlüsselworte:** Der Symbol, Der Archetyp, Die Mutter, Der Vater, Anima, Animus, Der Herr der Ringe, Tolkien.

# Obsah

Obsah.....	7
Úvod.....	8
Cíl a struktura práce.....	8
K problematice symbolů.....	9
1. J. R. R. Tolkien a Pán prstenů.....	12
1.1 Život a dílo J. R. R. Tolkiena .....	12
1.2 Shrnutí děje trilogie Pán prstenů .....	14
1.2.1 Společenstvo Prstenu.....	14
1.2.2 Dvě věže .....	23
1.2.3 Návrat krále .....	29
2. Symboly v Pánu prstenů .....	34
2.1 Symboly Self .....	34
2.2 Symboly matky.....	35
2.3 Symboly otce .....	42
2.4 Symboly dítěte.....	49
2.5 Symboly animy (anima) .....	51
2.6 Symboly anima (animus).....	56
2.7 Shrnutí .....	62
3. Závěr .....	64
4. Seznam použité literatury .....	65
5. Seznam příloh .....	66

# Úvod

## *Cíl a struktura práce*

Bakalářská práce si klade za cíl vyhledat, izolovat a systematizovat symboly v Tolkienově románu *Pán prstenů* podle metody dané monografií Milana Exnera – *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*. Takto systematizované symboly zaneseme do přehledných výskytových tabulek. Poté vytvoříme souhrnnou frekvenční tabulku všech symbolů, z níž vyvodíme závěry.

Hlavním důvodem pro výběr knihy *Pán prstenů* byla její velká popularita u čtenářů různých věkových kategorií i národností. *Pán prstenů* se dočkal překladu do všech světových jazyků a vychází v nových vydáních prakticky nepřetržitě už od doby svého prvního uveřejnění. Navíc jako jedna z mála knih fantastického žánru sklídila kladný ohlas i u kritiků. Lin Carter například uvádí recenzi C. S. Lewise otištěnou v *Time and Tide*: „Máte tu krásy, jež bodají jako meče nebo pálí jako chladná ocel, máte tu knihu, která vám zlomí srdce... tak dobrou, jak jste ani nedoufali.“<sup>1</sup> Na druhé straně se objevila i spousta záporných názorů. Významný americký kritik Edmund Wilson ve vydání *The Nation* ze 14. dubna 1956 se srdečným opovržením znechtěl Tolkienovy verše a shrnul svůj názor slovy: „Je to v podstatě kniha pro děti - kniha pro děti, která se jaksi vymkla z rukou.“<sup>2</sup> Zdá se, že *Pána prstenů* buďto lidé milují, nebo nenávidí. V každém případě však nikoho nenechává lhostejným. Z toho důvodu se domníváme, že by bylo přínosem analyzovat *Pána prstenů* z hlediska symbolů v něm obsažených. Tato analýza by mohla poodhalit tajemství jeho úspěchu a čtenářské oblíbenosti. V čem tkví schopnost *Pána prstenů* uchvátit děti i dospělé? Je to jen „přerostlá“ pohádka o boji dobra se zlem, nebo se jedná o moderní mytologii?

Práce je rozčleněna do 3 kapitol a 12 podkapitol. První kapitola se věnuje osobě Johna Ronalda Reuela Tolkiena, jeho životu a dílu. Dále obsahuje shrnutí děje románu *Pán prstenů*. S ohledem na rozsah práce je největší pozornost věnována prvnímu dílu trilogie, knize *Společenstvo Prstenu*. Svazky *Dvě věže* a *Návrat krále* jsou ve zkratce zmíněny spíše pro nastínění děje celého příběhu. V žádném případě však toto shrnutí nenahradí přečtení celého románu.

---

<sup>1</sup> Lin Carter: *Tolkien: Zákulisí Pána prstenů*, Praha, Argo, 2002, s. 28.

<sup>2</sup> Tamtéž, s. 14.



Druhá kapitola je věnována analýze symbolů vyskytujících se v románu *Pán prstenů*. Izolované symboly jsou zde roztrženy podle metody dané monografií Milana Exnera *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*. Tato kapitola rovněž obsahuje souhrnnou frekvenční tabulku všech analyzovaných symbolů a porovnání této tabulky s bakalářskými pracemi Lenky Konkolské a Gabriely Prokopové, které se zabývaly symboly v Homérových eposech *Ílias* a *Odysea*. Třetí, závěrečná kapitola shrnuje výsledky práce.

### ***K problematice symbolů***

Ať už si to uvědomujeme nebo ne, symboly nás obklopují takřka na každém kroku. Symboly mohou, mimo jiné, vyjadřovat náboženské vyznání, náležitost k určité subkultuře, či společenské vrstvě. Ne nadarmo se říká, že šaty dělají člověka. V tramvaji asi neuvidíte sedět mladíka v kanadách a s vyholenou hlavou vedle jiného s barevným kohoutem. Aniž by se znali, na první pohled poznají, že patří ke znepřáteleným skupinám extrémní pravice a levice. Poznají to podle symbolů, které vyjadřují názor svého nositele. Bohužel se často stává, že jsou některé symboly původci rozepří nejen mezi jednotlivci, ale i celými skupinami lidí (vzpomeňme například na nedávnou kauzu „šátkového zákona“ ve Francii).

Obecně lze říci, že symbol je zástupné označení. Většinou není těžké rozluštit, co který symbol zastupuje. Každý asi ví, co dělat, když nad přechodem svítí červený panáček, nebo co vyjadřuje lebka se zkříženými hnáty na obalu čisticího prostředku. Symbolům, jejichž význam je všeobecně známý, se říká symboly přímé. Vznikly buď vědomě, společenskou konvencí, nebo nevědomě, historicky. Dalším druhem symbolů jsou symboly nepřímé. Ty označují abstraktní nebo imaginární entity a proto jejich výklad není nutně jednoznačný. Každý z nás si může pod pojmy „dobro“ nebo „krása“ představit něco jiného. Nepřímé symboly se však dají použít jako takzvané symboly přenesené. To znamená, že smysl a význam takových symbolů přestává být totožný.

A zde přichází ke slovu literární věda, která se přednostně zabývá přenesenými symboly. N. Frye uvádí, že „symbol... označuje libovolnou jednotku literární struktury, kterou lze vydělit za účelem kritického zkoumání. Pokud lze v kritické analýze oddělit jednotlivé slovo, frázi nebo obraz se zvláštním odkazem (jak se symbol obvykle chápe), jde o symboly.“<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> N. Frye: *Anatomie kritiky*, Brno, Host, 2003, s. 89.

Symbolem tedy teoreticky může být jakákoli monadická entita, lidská postava, zvíře, rostlina, věc, děj, vztah aj. Podle čeho ale poznáme, že ten či onen literární obraz je symbolem? Jelikož má symbol monadickou povahu, nelze určit jeho význam z něho samého; na rozdíl od metafor, jejíž úhrnný význam lze určit lingvistickou interpretací.<sup>4</sup> Rozpoznat, že je nějaké slovo užito jako symbol, je možné, pokud jej vztáhneme k širším sémantickým souvislostem textu, v němž se vyskytuje.

M. Exner uvádí, že hlavním atributem symbolu v literárním textu je jeho cizost nebo cizorodost: „Je to cizorodost a v posledku ona, co vytváří kontext symbolična. Kontext symbolična je kontextem nepravým; nakolik by byl pravým kontextem, nebyl by symbol symbolem.“<sup>5</sup> Dalším znakem symbolu je to, že každý symbol je aktantem, jinak řečeno akčním hybatelem děje. Symbolem je tedy každá monadická entita, která působí ve svém kontextu cizorodě a má povahu aktantu.

Pro dělení symbolů použil M. Exner mimo jiné teorii Ericha Fromma.<sup>6</sup> Fromm rozlišuje tři typy symbolů: 1) konvencionální symboly, 2) náhodné (nebo také osobní) symboly a 3) universální symboly. Konvencionální symbol je prostředkem přirozené řeči a vědy. V lingvistice je jeho synonymem znak. Ideálem konvencionálního znaku je vždy jednoznačnost. Náhodný neboli osobní symbol je vytvořen spojením emoce z nějaké události s určitým vnějším fenoménem. Pokud například mladík požádá svou dívku o ruku na vrcholu Petřínské rozhledny, bude pro ně toto místo navždy spojeno s emocemi, které tehdy prožívali, a stane se jejich osobním symbolem. Universální symbol vzniká na hlubším předvědomém a nevědomém základu působením společné kulturní tradice. Konvencionální symboly tvoří ontický základ textu, ze kterého se vždy teprve rozvíjí jeho ontologie. V procesu čtení se konvencionální znak stává literárním motivem. Osobní a universální symboly se objevují ve snech, fantaziích, rozhovorech i v umělecké literatuře. Osobní symboly nejsou komunikovatelné bez vysvětlujícího opisu, zatímco universální symboly jsou dobře srozumitelné každému příslušníkovi dané kultury. Je zřejmé, že universální symboly byly

---

<sup>4</sup> Viz M. Exner: *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*, Liberec, Nakladatelství Bor, 2009, s. 10.

<sup>5</sup> M. Exner: *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*, Liberec, Nakladatelství Bor, 2009, s. 208.

<sup>6</sup> Tamtéž, s. 218 - 222.

nejprve symboly osobními, ale onen vysvětlující opis u nich již proběhl. Universálním symbolem je většinou mytologická, bájná nebo historická narativní entita.

# 1. J. R. R. Tolkien a Pán prstenů

## 1.1 Život a dílo J. R. R. Tolkiena

John Ronald Reuel Tolkien se narodil 3. ledna 1892 v jihoafrickém Bloemfonteinu. Tolkien je jméno německého původu a vyslovuje se „Tolkín“ s přízvukem na druhé slabice, nebo „Tolkin“ s přízvukem na první.

Tolkienův otec velmi záhy zemřel a matka poté malého Johna, spolu s jeho bratrem, odvezla do svého rodného města Birminghamu v Anglii. Zřejmě nejranější vzpomínky na zelené louky a pahorky v okolí Birminghamu daly základ budoucí podobě Středozemě, především Kraji, kam zasadil malý nárudek – Hobity. Profesor Tolkien to sám potvrdil v rozhovoru s Henrym Resnikem, novinářem, který o něm v březnu 1966 připravoval článek pro *Saturday Evening Post*: „S anglickým venkovem jsem se setkal, když mi bylo asi tři a půl nebo čtyři roky - a připadal mi báječný. Chcete-li opravdu vědět, na čem je založena Středozem, tedy na mém úžasu a potěšení ze země takové, jaká je, zejména z nedotčené země.“<sup>7</sup>

V Birminghamu strávil Tolkien celé dětství a absolvoval školu Krále Edwarda VI. Od roku 1904, kdy Tolkienovi zemřela matka, jej i jeho bratra vychovával katolický kněz. Po ukončení školy Krále Edwarda nastoupil na Oxford, ale studium přerušila světová válka. Mladý Tolkien nastoupil k Lancashirským střelcům.

V roce 1916 se oženil a se svou ženou Edith postupně přivedl na svět tři syny a dceru. Po skončení války se vrátil domů a na kolej. V roce 1919 obdržel titul M. A.

Už od mládí poutaly jeho pozornost jazyky. Dokonce se bavil tím, že vytvářel své vlastní. V roce 1922 vyšla jeho první významná odborná publikace *Slovník střední angličtiny*. O tři roky později společně s kolegou vydává kritickou edici básně ze 14. století *Sir Gawain a Zelený rytíř*.

Přibližně od roku 1935 bavil profesor Tolkien své děti vyprávěním příběhů o světě, který vymyslel. Tento svět pojmenoval (po vzoru severských bájí) Středozemě. Později na naléhání některých kolegů z Oxfordu začal psát dětskou knihu založenou na látce těchto příběhů. Tak spatřil světlo světa *Hobit*. Kniha slavila obrovský úspěch jak u čtenářů, tak u kritiků.

---

<sup>7</sup> Lin Carter: *Tolkien: Zákulí Pána prstenů*, Praha, Argo, 2002, s. 18.

Ve Spojených státech se jen brožovaných výtisků prodalo do roku 1967 více než jeden milion.

Po *Hobitovi* publikoval Tolkien spíše odbornou literaturu. V roce 1938 vyšla kritická úvaha *O pohádkách*, po ní následovaly další vědecké studie. To ovšem neznamená, že by na Středozem a její obyvatele zapomněl. Brzy po dopsání *Hobita* a dříve, než v roce 1937 vyšel, začal pracovat na pokračování příběhu. Na pokračování vážnějším, hlubším a propracovanějším do nejmenších detailů. Na knize, kterou psal průběžně celých následujících třináct let. Začal psát *Pána prstenů*.

Tolkien psal *Pána prstenů* s většími či menšími přestávkami od roku 1936 do roku 1949. Když vezmeme v úvahu, že román má přes třináct set stran, a že během této doby vypukla i skončila 2. světová válka, není se co divit. Příběh *Pána prstenů* je složen ze šesti knih. Původním záměrem autora bylo vydat celý román v jediném svazku, ale vydavatel to z obchodních důvodů odmítl. Rozdělení do tří svazků bylo tedy hlavně marketingovým tahem, jelikož kniha čítající více než tisíc tři sta stran by případné čtenáře odradila jak svými rozměry, tak nejspíše i cenou. První díl trilogie, *Společenstvo Prstenu*, vyšel v Británii roku 1954, *Dvě věže* vyšly téhož roku a poslední díl, *Návrat krále*, v roce 1955. Ačkoli byly recenze většinou příznivé, *Pán prstenů* se nesetkal s velkým čtenářským ohlasem. Možná to bylo i na tehdejší dobu vysokou cenou vázaného vydání. V roce 1956 vyšla trilogie ve Spojených státech, ale ani zde nezpůsobila velkou senzaci. Když však po devíti letech vyšla v Americe v brožované podobě za cenu necelého dolaru za jeden díl, miliony čtenářů k ní obrátily svou pozornost a přijaly *Pána prstenů* s neuvěřitelným nadšením. Od té doby vychází stále nová vydání, *Pán prstenů* se stal inspirací pro řadu společenských či počítačových her a nová vlna Tolkienových fanoušků se objevila po uvedení filmového zpracování od režiséra Petera Jacksona v letech 2001-03.

Po dokončení *Pána prstenů* žil profesor Tolkien se svou manželkou nedaleko Oxfordu. Později se však, částečně také kvůli popularitě způsobené jeho knihami, přestěhoval na klidnější místo, kde většinu času trávil prací na pokračování (či spíše předchůdci) trilogie. Kniha *Silmarillion*, která rozvíjí dějiny Středozemě a rodokmeny jejích obyvatel, byla vydána synem J. R. R. Tolkiena, Christopherem, až po autorově smrti. Profesor Tolkien zemřel 2. září 1973, ve svých příbězích však k milionům čtenářů na celém světě promlouvá dodnes.

## ***1.2 Shrnutí děje trilogie Pán prstenů***

Po dohodě s vedoucím práce jsme se rozhodli, že zredukujeme analyzovaný materiál převážně na text prvního dílu trilogie - Společenstvo Prstenu. Shrnutí prvního dílu je koncipováno tak, aby obsahovalo zmínky o všech symbolech, které budou analyzovány ve druhé kapitole, a to je hlavní důvod jeho délky. Druhé dva díly, Dvě věže a Návrat krále, zde zmíníme pouze okrajově především pro dokreslení děje. K této redukci jsme se uchýlili zejména s ohledem na rozsah bakalářské práce.

### **1.2.1 Společenstvo Prstenu**

Společenstvo Prstenu je prvním dílem trilogie a tvoří jej První a Druhá kniha. První kapitola nás přivádí do Kraje, poklidné zemičky na západě Středozemě. Kraj je obýván hobity, malým a houževnatým národem zahradníků a řemeslníků, kteří ze všeho nejraději jedí, pijí, radují se z prostého života a oslavují. V Hobitíně se právě chystá obrovská oslava stojedenáctých narozenin Bilba Pytlíka. Ten se rozhodl, že všechnen svůj majetek přenechá synovci Frodovi a sám se vydá na poslední výpravu. Uprostřed oslavy Bilbo oznámí svým příbuzným, přátelům a známým, že odchází. Nasadí si kouzelný prsten a před očima všech ohromených hobitů zmizí. Jeho přítel čaroděj Gandalf se s ním přichází naposledy rozloučit a přesvědčit se, že ve Dně pytle Frodovi skutečně nechal vše, včetně prstenu. Ten mu totiž dělá stále větší starosti. Vydá se tedy pátrat do archivů po starých záznamech, aby zjistil o prstenu co nejvíc. Dlouhou dobu život v Kraji plyne poklidně, ale postupem času se začnou dít divné věci. Krajem prochází spousta poutníků z cizích zemí, elfové a trpaslíci. Putují z východu na západ a nevracejí se zpět. Šíří se zprávy o Nepříteli a o zemi jménem Mordor.

Po několika letech se Gandalf vrací. Hovoří s Frodem o elfích prstenech a o Temné moci. Aby svá podezření buď potvrdil, nebo vyvrátil, vhodí Frodův prsten do ohně v krbu. Oheň prstenu nijak neublížil, dokonce jej ani nezahřál, na jeho hladkém povrchu se však objevilo ohnivě písmo. Čarodějova zlá předtucha se bohužel naplnila, neboť prsten, který Frodo na jeho radu pečlivě uschoval, je Jeden Prsten, který před mnoha staletími ukoval Temný pán Sauron, aby ovládl ostatní Prsteny moci. Vypráví o historii Prstenů, které byly vyrobeny před dávnými věky: tři pro elfy, sedm pro trpaslíky a devět pro krále lidí. Všechny kouzelné Prsteny však může přemoci Jeden, který vyrobil Sauron, aby získal vládu nad Středozemí. Ačkoli byl Sauron poražen posledním spojenectvím lidí a elfů při veliké bitvě v předešlém

věku, nebyl zabit a jeho duch přetrval v podobě Stínu. Vrátil se do své staré pevnosti, do Temné věže v Mordoru a nejvíce touží po tom získat Jeden Prsten zpět.

Gandalf vypráví Frodovi o tom, jak Sauron přišel o Prsten v bitvě před branami Mordoru, když mu jej Isildur, syn krále Elendila, utlal z ruky otcovým zlomeným mečem. Nechal si jej, ačkoli měl být zničen a Zlo mohlo být provždy zničeno. Isildurova družina byla cestou napadena skřety, Isildur byl zabit a Prsten se potopil do řeky. Tam zůstal skryt po dlouhé roky, až byl docela zapomenut. Jednoho dne se k řece vydali dva hobiti, jeden z nich, Déagol, lovil z loďky ryby, druhý hobit Sméagol, zůstal na břehu. Déagolovi zabrala velká ryba a stáhla jej do řeky, tam uviděl něco blýskavého na dně, pustil udici a hrábl po tom. Na břehu zjistil, že vylovil krásný zlatý prsten. Tu se k němu zezadu přikradl Sméagol a řekl mu, ať mu prsten dá, protože má narozeniny a prsten chce. Když to Déagol odmítl udělat, Sméagol ho ve vzteku zadusil, jeho tělo ukryl a prsten si ponechal. Později zjistil, že jej nikdo nevidí, když má prsten nasazený. Začal být zlý a zlomyslný, mumlal si sám pro sebe a vyluzoval zvláštní kloktavé zvuky, kvůli kterým mu ostatní začali říkat Glum. Nakonec ho jeho příbuzní vypudili a on našel i s prstenem, kterému říkal můj Miláček, útočiště pod Mlžnými horami. Tam v jeskyni živořil celých pět set let, živil se syrovými rybami a prsten mu pomalu trávil mysl. Možná by to tak zůstalo navždy, kdyby do jeho jeskyně během svého putování s trpaslíky nezabloudil Bilbo. Našel prsten a odnesl si jej domů. Glum jej obvinil z toho, že mu prsten ukradl a přísahal mu pomstu. Vylezl ze svého úkrytu a pátral po Bilbovi. Nakonec se ale dostal do Mordoru. Tam byl zřejmě vyslýchán a mučen. Tak se Nepřítel dozvěděl, že Jeden Prsten se ukrývá v Kraji a jeho služebníci se vydali ho hledat. Protože se Prsten nedá zničit jinak, než vhozením do výhně, kde byl vykován, musí Frodo i s Prstenem opustit Kraj. Gandalf navrhuje, aby jej odnesl do Roklinky, sídla elfů, kde možná najdou nějaké řešení.

Frodo se pod falešným jménem vydává na cestu doprovázen třemi přáteli, Samvědem – Samem Křepelkou, Smělmírem – Smíškem Brandorádem a Peregrinem – Pipinem Bralem. Cestou zjišťují, že po Frodovi pátrá podivný Černý jezdec. Dokonce jej několikrát zahlédnou a jen taktak se před ním stačí skrýt. Jedné noci se střetnou se skupinkou elfů, vznešených, moudrých a sličných bytostí. Připojí se k nim a od elfů se jim dostane pohoštění i mnoho zpráv o událostech vně Kraje. Hobiti pokračují ve své cestě do Roklinky. Aby se vyhnuli zvědavým očím, opouštějí Kraj na hranici se Starým hvozdem. O divokém a podivném lese kolují různé zvěsti a ostatní hobiti se mu raději zdaleka vyhýbají. Že nejde jen o povídačky pro děti, zjistí malí poutníci hned, jak do Hvozdu vkročí. Stromy tu jakoby šeptají, cesty se

objevují a zase mizí sami od sebe a hobiti cítí na každém kroku nepřátelství. Snaží se co nejrychleji dostat z lesa ven, ale cesty je vedou stále hlouběji do nitra Hvozdu. Nakonec se dostanou až do údolí, kterým protéká říčka Opletnice, místa, které je podle hobitích zkazek tím nejpodivnějším z celého Starého hvozdu. Tady na ně z ničeho nic padne obrovská únava a tak se usadí u kořenů veliké prastaré vrby na břehu. Všichni pomalu usínají, když strom uvězní mezi svými kořeny Smíška a Pipina a nechce je pustit ven. Sam s Frodem zkoušejí vrbě pohrozit ohněm, ale to ji jen víc rozhněvá a hrozí, že hobity uvnitř rozmačká. Frodo začne ze zoufalství volat o pomoc, aniž by čekal, že se mu dostane odpovědi. V tom se však z hloubi lesa vynoří prapodivná postava v modrém kabátku s vysokým kloboukem a žlutými botami. Představí se jim jako Tom Bombadil a písničkou vysvobodí Smíška a Pipina ze zajetí Dědka Vrbáka (jak oslovuje starý strom). Tom pozve udivené hobity na večeři do svého domu. Když dorazí, setkávají se s Tomovou ženou Zlatěnkou, dcerou Řeky. Povídají si, zpívají a hdují. Ale stále nevědí, kdo je vlastně Tom Bombadil. Frodo se zeptá Zlatěnký a ta mu pouze poví, že Tom je Pán. Není to hobit, elf, trpaslík, ani člověk, ale je ztělesněním dobroty a radosti ze života a je starý jako sám čas. „Tom tu byl dřív než řeka a stromy; Tom pamatuje první kapku deště a první žalud.... Byl tu před králi a hroby.... Když elfové odcházeli na západ, Tom už byl tady.... Znal tmu pod hvězdami, dokud v ní ještě nebyl strach – než přišel odjinud Temný pán.“<sup>8</sup> Hobiti zůstanou v domě Toma Bombadila dva dny. Druhého večera zjistí, k jejich velkému úžasu, že Prsten zřejmě nemá nad Tomem žádnou moc. Nezmizí, když si jej nasadí na prst a dokonce vidí i ty, kteří po jeho nasazení pro zraky ostatních mizí. Dalšího rána se hobiti opět vydali na cestu. Tom jim poradil, aby se vyhnuli Mohylovým vrchům, protože něco probudilo kosti mrtvých králů a v hrobech nyní obchází Mohyloví duchové. Pro jistotu je naučil rýmovačku, kterou jej mohou přivolat, kdyby se dostali do nesnází. Hobiti vyjedou do jasného dne a těší se, že v krásném počasí urazí velký kus cesty. Večer je však zastihne hustá mlha, ve které zabloudí a dostanou se do spárů jednoho z Mohylových duchů. Ve svém zoufalství si Frodo vzpomene na Tomovu písničku a přivolá ho na pomoc. Tom zažene Mohylového ducha a doprovodí je až na hranice své země. Dál už je nedoprovází, ale poradí jim, že mohou strávit noc v nedaleké vesnici Hůrce v hostinci U skákavého poníka.

U skákavého poníka je přijme bodrý hostinský Máselník, hodný ale poněkud roztržitý člověk. Během večera se hobiti setkávají s tajemným mužem Hraničářem, jehož skutečné jméno

---

<sup>8</sup> J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Společenstvo Prstenu*, Praha, Mladá fronta, 1990, s. 128.



nikdo nezná. Říkají mu Chodec. Hostinský předá Frodovi dopis od Gandalfa, který měl sice odeslat už před třemi měsíci, ale ve všem shonu na něj zapomněl. V dopise stojí, že Chodec, pravým jménem Aragorn, je Gandalfův přítel a hobiti se na něj mohou spolehnout při cestě do Roklinky. Dále je tam podivná báseň, jejíž obsah Frodo i ostatní pochopí až mnohem později:

Ne každé zlato třpytívá se,  
ne každý, kdo bloudí, je ztracený.  
Stáří, když silné je, neohýbá se,  
mráz nespálí hluboké kořeny.  
Z popela oheň znovu vzplane,  
ze stínů světlo vzejde náhle;  
až zkují ostří polámané,  
nekorunovaný zase bude králem.<sup>9</sup>

Skupinka pod vedením Aragorna pokračuje v cestě do Roklinky. Cestou jim Aragorn vypráví příběhy o elfech a lidech, vládci z dávných dob a o počátcích velké Západní říše Númenor. Jednoho dne jsou přepadeni Černými jezdci a Frodo je vážně raněn Mordorským mečem. Aragorn zkouší Frodovi ulevit pomocí odvaru z athelasu, ale ani králův lístek nedokáže takové zranění vyléčit, Frodo potřebuje elfský lék. Pokračují v cestě tak rychle, jak jen je to možné. Po několika dlouhých dnech narazí na elfa Glorfindela, který byl vyslán z Roklinky, aby je hledal. Frodo je velice zesláblý, pod vlivem zranění začíná blednout. Glorfindel jej posadí na svého koně. Černí jezdci jsou jim opět v patách, pronásledují Froda k říčnímu brodu a hrozí, že jej dostihnou. Když však vstoupí do řeky, přivalí se obrovská vlna a Černé jezdce smete. Frodovi před očima temní celý svět, pomalu podléhá zranění. Vysílením omdlí a probudí se až na loži v Elrondově domě. Zde už čeká Gandalf, který byl zajat, a proto nemohl hobity na cestě do Roklinky doprovázet. Řekne Frodovi, že Černí jezdci jsou Prstenové přízraky, devět dávných králů, kteří podlehli moci Prstenu a slouží teď Temnému pánu. Bohužel je povodeň nezahubila, ale jen oslabila, připravila je totiž o jejich černé koně, kteří byli, na rozdíl od jezdců, z masa a kostí. Prozradí mu také, že Aragorn je potomek rodu králů - Dúnadanů, kteří kdysi připluli do Středozemě přes moře ze Západu a Isildurův dědic.

Když se Frodo zotavil, byla na jeho počest uspořádána velická hostina. Tam poprvé spatřil Elronda, Pána Roklinky, mocného mezi elfy i lidmi a také jeho krásnou a vznešenou dceru Arwen, řečenou Večernice. Po hostině se všichni přesunou do Síně ohně, aby vyslechli písně a různé příběhy. A zde se Frodo opět setkává s Bilbem. Ten mu vypráví, jak se po odchodu

---

<sup>9</sup>J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Společenstvo Prstenu*, Praha, Mladá fronta, 1990, s. 164.

z Kraje vydal na svou poslední pout' s trpaslíky a jak se nakonec usadil v domě Pána Elronda, aby dokončil svou knihu. Frodo je velmi šťastný, protože spatřit ještě alespoň jednou Bilba, bylo to jediné, co si celou dobu přál.

Na druhý den se v sídle Elronda Půlelfa sešla Rada, aby rozhodla, co bude dál s Prstenem. Byli pozváni zástupci všech svobodných národů Středozemě, elfové, lidé, trpaslíci a hobiti. Elrond hovoří o Sauronovi, Prstenech moci a o tom, jak byly kdysi vyrobeny. Vypráví o Posledním spojenectví elfů a lidí a veliké bitvě, kdy byl Sauron poražen a Isildur zlomeným mečem svého otce krále Elendila ut'ál Sauronovi prst i s Prstenem. Elrond nyní odhalí své neuvěřitelné stáří, neboť se účastnil této bitvy a byl u toho, když Isildur podlehl moci Prstenu a odmítl jej zničit.

Později hovoří Gandalf a mimo jiné sdělí Radě, že představený jeho řádu, čaroděj Saruman Bílý, zradil Radu a přidal se na stranu Temného pána. To on Gandalfa věznil ve věži Orthank v Železném pasu, odkud Gandalfa odnesl na svých křídlech Velký orel Gwaihir, Pán větru. Zanesl ho do Rohanu, země Pánů koní, kde získal od krále Théodena nejlepšího koně, Stínovlase. Předloží Radě celý svůj příběh a ptá se, co tedy bude s Prstenem. Všichni se shodují na tom, že Prsten musí být odnesen do Mordoru a zničen v Hoře osudu. Nikdo z Moudrých si však netroufá Prsten nést, protože by jej, z touhy konat dobro, použili a to je jistý způsob jak se dostat do jeho moci, neboť Prsten má svou vůli a chce se vrátit na ruku Temného pána. Nakonec je to Frodo, kdo se přihlásí, že odnese Prsten do Mordoru, ačkoli sám nezná cestu. Je tedy vytvořeno Společenstvo Prstenu, které bude Froda doprovázet při jeho nelehkém putování. Z Roklinky se vydává na cestu devět společníků: čaroděj Gandalf Šedý, elf Legolas, trpaslík Gimli, potomek králů Aragorn, Boromir z Gondoru, hobiti Pipin, Smíšek a Sam a Frodo, který nese Prsten. Elendilův meč byl znovu zkut a Aragorn jej nazval Andúril, Plamen Západu. Frodo dostal od Bilba na cestu jeho meč Žihadlo a také trpasličí brnění, stříbrnou kroužkovou košili, kterou dostal od trpaslíka Thorina. Podle Bilbova přání se o brnění nikomu nezminil a skryl je pod šaty. Naposledy se devět společníků rozloučí s Posledním domáckým domem a vykročí do tmy...

Po dlouhém a únavném putování se pěší družina dostane na úpatí Mlžných hor do země zvané Cesmínie. Kdysi tu žili elfové, ale nyní je pustá a neobydlená. Nad celým územím Cesmínie přelétají hejna černých vran, krebain. Aragorn má tušení, že jsou to zvědové Temného pána. Cesta je tedy sledována. Pokračují k horskému průsmyku, každým dnem jsou blíž a blíž rudým stěnám hory Caradhras, na jejíchž svazích se již bělá sníh. Započnou dlouhý a

namáhavý výstup na horu, ale putování jim překazí sněhová bouře, která je zastihne uprostřed cesty k horskému průsmyku. Jakoby i samotná hora byla proti nim. Jsou nuceni se vrátit zpět a pokračovat jinou, mnohem temnější a nebezpečnější cestou. Cestou, jež vede hluboko pod horami, troskami trpasličí říše Dolů Moria. Vyhlídka na putování temnými chodbami se příliš nezamlouvá nikomu, kromě trpaslíka Gimliho, který touží spatřit dílo svých praotců. Než se družina rozhodne, zda vstoupí do Dolů, napadnou je divocí vrrci. Pomocí svých zbraní a Gandalfových kouzel většinu velikých vlků zahubí, za rozbřesku však nikde neleží mrtvá těla. Nebyli to tedy obyčejní vrrci ale služebníci Nepřítele. Z obavy, že se vlci vrátí, se rozhodnou podstoupit riziko a pokračovat v cestě přes temnou Morii. Nejdříve však musí najít a otevřít dveře, jež jsou skryty. Putovali mnoho mil, než došli ke Stěnám Morie. V cestě jim však ještě stálo nehybné temné jezero. Na jeho hladině, se neodráželo ani nebe, ani západ slunce, který jim zlátnul za zády. Obešli jezero a stanuli před skalní stěnou. U paty skály zde rostly dva vysoké cesmínové stromy. Mezi nimi však nebylo ani stopy po bráně nebo dveřích. Gandalf přejel po hladké stěně rukama a něco tiše mumlal. V měsíčním světle se objevila stříbrná kresba, jež zářila do tmy. Na oblouku brány byl nápis ve starém elfím jazyce. Bylo zřejmé, že brána se otevírá nějakým heslem, jakým, to nevěděl ani Gandalf. Dlouho přemýšlel a zkoušel různá zaklínadla i jednotlivá slova; dveře však zůstávaly zavřeny. Vítr k nim donesl vytí vlků. Boromir zvedl kámen a nenávistně jím mrští do jezera. Zvedly se drobné vlnky a ve velkých kruzích se pohybovaly směrem k místu, kde stáli. Frodo měl z temného jezera strach. Nakonec čaroděj dveře otevřel a před nimi se rozprostřel tmavý vchod. Když vstupovali dovnitř, z jezera se vynořilo obrovské chapadlo, chytilo Froda za nohu a stahovalo jej do vody. Sam přiskočil a sekal do slizké zelené paže svým nožem, dokud Froda nepustila. Z jezera ale vyrazilo dvacet dalších chapadel, temná voda jezera vřela a páchla. Obrátili se a prchali směrem do brány. Propletené paže se ovinuly kolem dveří a s rachotem je za nimi zabouchly. Bylo slyšet padající kamení a družinu obklopila tma.

Vchod byl zavalen, zbývala jediná cesta ven a ta byla na druhé straně hor. Vydali se kupředu s Gandalfem v čele. Jeho hůl vydávala slabou záři a alespoň trochu osvětlovala cestu. Postupovali pomalu, stále dolů ke kořenům hor. Kolem nich bylo ticho a tma, studený kámen odrážel jen zvuky jejich kroků. A přece měl Frodo pocit, že slyší ještě něco jiného - tlapkání bosých nožek někde vzadu za nimi, ne dost hlasitě a ne dost blízko aby si tím mohl být jistý, ale přesto věděl, že to nebyla ozvěna. Pak začala jejich cesta zase stoupat vzhůru. Došli do rozlehlého prázdného sálu. Tam Gimli zazpíval píseň o časech rozkvětu Morie, o zlatých a

stříbrných síních a Zrcadlovém jezeře. Pak Gandalf hovoří o tom, jak trpaslíci v Morii dolovali mitril, morijské stříbro. Byli však příliš chamtivý a v hlubinách země probudili něco, před čím z Morie uprchli. Vzpomene, že Bilbo míval nátělník z mitrilových kroužků; čaroděj mu to nikdy neřekl, ale ten nátělník měl větší cenu, než celý Kraj. Frodo nic neříká, jen nenápadně sáhne pod kabát a nahmatá kov trpasličího brnění na svém těle. Ráno, když se probudili, zjistili, že do sálu dopadá denní světlo. Šli směrem, odkud světlo přicházelo, a došli do velké čtvercové komnaty. Uprostřed stál jakýsi kamenný stolec s deskou z hladkého bílého kamene. Byl to náhrobek. Jak světlo sílilo, začali se rozhlížet kolem a zjistili, že všude na podlaze leží spousta kostí a mezi nimi zlámané meče, štíty a sekery. Našli také starou knihu, zřejmě kroniku, a z ní se dočetli o boji trpaslíků se skřety. Trpaslíci zůstali uvězněni v Dole, ozývaly se bubny z hlubin Morie, nemohli ven a byli do jednoho zahubeni. Při čtení na ně padla tíseň a rozhodli se co nejrychleji pokračovat v cestě. V tom se z hlubin pod jejich nohama ozvali bubny. Chodbou se blížily kroky a bylo slyšet spoustu skřetích výkřiků. Statečně s nimi celá družina bojuje, ale přesila skřetů je značná. Frodo je zasažen hrotem kopí, ale mitrilové brnění jej ochránilo. Snaží se skřety zastavit v komnatě a zatarasit jim cestu, ale v Dolech číhá ještě horší nepřítel, před nímž prchají i samotní skřeti. Gandalf zaklíná dveře kouzlem, ale z druhé strany jde silné protizaklínání. Družina utíká směrem dolů kde tuší Bránu a cestu ven. Družina se na příkaz Gandalfa rozeběhne k úzkému můstku nad obrovskou propastí, jediné cestě ke svobodě. Zahalen do dýmu, zjevuje se z hloubi země Balrog. Jeho hřívá zahořela plamenem, v pravé ruce držel meč, který se podobal bodavému jazyku ohně a v levé třimal dűtky s mnoha řemínky, z nozder mu šlehal oheň. Dorazil k můstku a postavil se Gandalfovi. S vypětím všech sil se čaroděj pokouší démona zastavit kouzlem. Rozlomí most pod jeho nohama a Balrog se řítí do propastí. Naposledy však práskne bičem, ten se omotá Gandalfovi kolem nohou a stáhne ho s sebou do hlubiny. Zbytek společenstva je zdrcen. Není však čas na truchlení, musejí uprchnout z Dolů před hordami skřetů. Tak Společenstvo Prstenu přichází o prvního člena, vedoucího družiny a moudrého rádce, kterého budou v budoucnosti velmi postrádat. Cestou od Brány Morie procházejí kolem Zrcadlového jezera. Gimli a Frodo nahlédnou do jeho vod. Na hladině jezera se zrcadlí hvězdy, ačkoli na nebi svítí slunce a po jejich vlastních odrazech není ani památky.

Skrýš před skřety a na nějakou dobu i bezpečné útočiště nalézají členové družiny ve Zlatém lese Lothlórienu. Celý les je prodchnut kouzelnou mocí a všechno je zde zdravé a krásné. Zde je přijme elfí královna Galadriel, vyslechne jejich příběh a řekne jim, že stále zbývá naděje,

dokud bude družina věrná. Nabídne jim, ať zůstanou v Lórienu, dokud znovu nenaberou sílu na další putování. Stráví v Lórienském lese několik příjemných dní a skoro zapomenou na svá trápení. Za celou dobu už Paní Galadriel neviděli. Až jednou večer, když se Frodo se Samem procházeli, spatřili Paní kráčet jim vstříc. Zavedla je do zelené kotliny, na jejímž dně stála na podstavci široká a mělká nádržka ze stříbra a vedle ní stříbrný džbán. Bylo to Zrcadlo Galadriel, jež umí zjevit věci, které byly, věci, které jsou a některé, které se ještě nestaly. Frodo se podíval a v zrcadle uviděl spoustu věcí. Na okamžik zahlédl Bilba. Pak jakoby padla mlha, a když se opět projasnila, zahlédl něco, co nikdy předtím neviděl, ale okamžitě to poznal: Moře. Vzdouvalo se a zuřilo velikou bouří, na jeho vlnách spatřil velkou loď s rozervanými plachtami. Potom viděl bílou pevnost se sedmi věžemi a potom opět loď s černými plachtami, na slunci zářil praporec se znakem bílého stromu. Obraz v Zrcadle potměněl a Frodo se chystal od něj odstoupit. V tom však hladina zčernala a zela jako hluboká propast, Frodo nahlédl do prázdna. V hloubi propasti se zjevilo jediné oko, jež rostlo, až vyplnilo celé Zrcadlo. Bylo ověčeno ohněm a tak strašlivé, že zůstal stát jako přikován neschopen se pohnout nebo promluvit. Frodo cítil, že oko pátrá po něm. Prsten na jeho krku ztěžkl. Voda v Zrcadle začala vřít a Frodo se pod tíhou prstenu nakláněl blíž a blíž hladině. V tom na něj mírným hlasem promluvila Paní Galadriel a vidina v Zrcadle zmizela. Světlo Večernice ozářilo její postavu a paprsek světla sklouzl po prstenu na jejím prstu. Byl to jeden ze Tří. Když ji Frodo uviděl, v celé její kráse a velikosti, nabídl jí Jeden prsten, neboť je to pro něj příliš velké břemeno. Přiznala, že její srdce po něm velmi toužilo. Pozvedla ruku a z prstenu, který na ní měla, vytryskl proud mocného světla, jež ozářilo jen ji samotnou a vše ostatní zůstalo ve tmě. Zdálo se, že roste do nekonečné výše a byla krásná a strašlivá zároveň. Pak nechala ruku klesnout. Světlo pohaslo, Paní se zasmála a opět se zmenšila. Prošla zkouškou. Nyní se přiblížil čas pokračování jejich cesty. Dostanou od královny elfů mnoho vzácných darů, především Frodovi daruje v křišťálové lahvičce vodu ze své fontány, ve které je zachyceno světlo nejjasnější hvězdy, aby mu bylo světlem v temnotách, až zhasnou všechna ostatní světla. Také dostanou zásobu potravin a nové šaty a pláště, které dokážou jejich nositele skrýt před zraky nepřátel. Na další cestu se vydávají v elfích člunech po Velké řece. Smutné je jejich loučení se Zlatým lesem, všichni odplouvají s očima plnými slz.

Dlouho plují s proudem Řeky a kolem nich není nic než pustá krajina. Jednoho dne však Sam zahlédne v polospánku podivnou věc. Vzadu za jejich čluny pluje něco, co na první pohled vypadá jako obyčejná kláda, vepředu však tomu svítí dva bledé body jako oči a pádluje to

tlapkami. Svěří se s podivným viděním Frodovi a ten, mu řekne, že to nejspíš nebyl sen, protože on už ty bledé oči také dříve viděl. Je víc než pravděpodobné, že je to Glum, a že je stopuje už z Morie. Od té doby jsou obezřetnější, ale po Glumovi nebylo více ani stopy. Desátého dne jejich cesty dospěli k Rauroským vodopádům. Dál už po Řece pokračovat nemohli a stálo před nimi rozhodnutí, zda se vydat na západ do Gondoru, nebo na východ do Mordoru. Toho večera však Aragorn nechtěl rozhodovat, a tak se utábořili na západním břehu. Na druhý den Aragorn svolal Družinu, protože nadešla chvíle volit směr další cesty. Protože je to Frodo, kdo nese Prsten, zůstalo konečné rozhodnutí na něm. Nemohl se však rozmyslet a proto odešel od ostatních, aby měl o samotě možnost všechno řádně zvážit. V jeho samotě jej zastihl Boromir. Mluvil o tom, že Prsten by měl jít do Gondoru, že to, že se objevil, je dar nepřátelům Mordoru, a že s jeho pomocí by porazil Sauronova vojska a stal se mocným králem. Požádal Froda aby mu Prsten půjčil. Když odmítl, Boromir se rozzuřil a nazval Froda hlupákem, co odnese Prsten Temnému pánu rovnou do jeho sídla. Vrhhl se na Froda a oči mu zběsile plály. Frodo ve strachu udělal to jediné, co mu zbývalo, navlékl si Prsten a zmizel. Boromir jej proklel a s ním i všechny půlčíky. Pak se rozplakal, volal Froda a prosil ho za odpuštění, ale nedostalo se mu žádné odpovědi. Frodo utíkal do kopce až stanul na Amon Henu, Stolci vidění. Stále měl Prsten na prstě. Rozhlédl se po krajině a všude kam se podíval, viděl znamení blížící se války. Sbírající se šiky skřetů, jezdce na koních a nekonečný proud mužů s meči, kopiníků a lučištníků valící se z východu. A za tím vším spatřil Barad- dūr, diamantovou věž, pevnost Sauronovu. Tam v Temné věži bylo oko, jež nespí. Frodo cítil jeho pátravý pohled. Věděl, že se musí schovat. Seskočil ze stolce a sundal Prsten. Byl rozhodnut. Viděl, že prsten už působí i na členy družiny a proto raději půjde do Mordoru sám.

Mezitím ostatní členové družiny seděli na břehu řeky a přemítali, jak se asi Frodo rozhodne. Připadalo jim, že je pryč už příliš dlouho. Všimli si, že Boromir se také vytratil. Najednou se vrátil a vypadal ustaraně. Když se ptali, zda neviděl Froda, řekl, že ano i ne. Pověděl jim, že se na Froda rozzlobil a on si nejspíš nasadil Prsten, protože z ničeho nic zmizel. Vsech se zmocnila panika, začali Froda volat a rozprchli se po lese, aby jej našli. Jen Sama napadlo, že Frodo bude chtít nepozorovaně odejít. Odmítl se smířit s tím, že by nechal svého pána odejít a sám zůstal. Rozběhl se zpátky ke člunům. Přiběhl právě včas, aby viděl, jak jeden ze člunů sám od sebe po trávě klouže do řeky. Skočil za ním, ale minul a se šplouchnutím skončil v hlubokém a rychlém proudu. Frodo obrátil člun a v poslední chvíli Sama zachytil. Dopluli

zpátky ke břehu. Frodo si sundal Prsten, bylo mu jasné, že sám neodejde, ale byl vlastně hrozně rád. Sam si vzal svůj batoh, naložil jej do člunu a vyrazili k druhému břehu. Necháávají za sebou své přátele a mají jen malou naději, že je ještě někdy spatří.

Tak končí první část Pána prstenů. Jaký bude osud členů Společenstva a co se stane s Prstenem, o tom vypráví druhá část s názvem Dvě věže.

### **1.2.2 Dvě věže**

Když Frodo a Sam na konci prvního dílu trilogie opustili Společenstvo, netušili, že odešli právě v čas, aby se vyhnuli skupině skřetů. Skřeti napadli zbytek Družiny, zajali Smíška a Pipina a smrtelně zranili Boromira. Aragorn jej našel probodaného šípem a obklopeného těly pobitých skřetů. Posledními slovy se mu Boromir vyznal, jak se pokusil Frodovi vzít Prsten a že toho velmi lituje. Také mu řekl o zajatých hobitech, když se ho však Aragorn zeptal, zda mezi nimi byl i Frodo, Boromir už neodpověděl. Vydali se tedy po stopách skřetů. Desítky mil je stopovali po Rohanských pláních a bylo jim čím dál jasnější, že skřeti nesou hobity do Železného pasu, sídla Sarumana. Cestou však také zjistili, že alespoň jeden z hobitů je stále naživu. Nalezli totiž na zemi ležet zelený lístek se stříbrnými žilkami, sponu z elfího pláště, které dostali darem od Paní. A protože Lórienské lístky nepadají sami, bylo zřejmé, že jim jeden z hobitů zanechal stopu. Po třech dnech se setkávají se skupinou Rohirů, Rohanských jezdců. Jejich velitelem je Éomer, Třetí maršál Jízdmanky a synovec krále Théodena. Sdělí jim, že skupinu skřetů už nemusí pronásledovat, protože je všechny pobili a jejich těla spálili na kraji Fangornského lesa. O hobitech, však nevěděl nic a nemohl tedy říci, zda střet přežili. Když mu Aragorn vysvětlí celou jejich situaci, Éomer je, v rozporu s královským nařízením, nechá pokračovat v cestě a navíc jim půjčí dva koně, s tím, že až dokončí svůj úkol, vrátí se i s koňmi do Meduseldu, sídla krále, a tím dokážou, že si zasloužili důvěru, jež jim byla prokázána. Na koních dojeli Aragorn, Legolas a Gimli k doutnající hromadě skřetích těl. Hledali stopy po hobitech, ale protože už se setmělo, rozhodli se, že počkají na denní světlo.

Když se Pipin probudil, zjistil, že leží na zádech a je spoutaný. Všude kolem posedávali ohavní skřeti. Jen těžko se rozpomínal na to, co se stalo. Hledali se Smíškem Froda a přitom vběhli přímo mezi tlupu skřetů. Na pomoc jim přiběhl Boromir a spoustu skřetů pobil, přesila však byla příliš velká. Poslední, co si Pipin vybavil, byl pohled na Boromira, který se opíral o strom a z těla si vytahoval šíp. Pak padla tma. Teď mu bylo zima a špatně a hlavou se mu honila spousta otázek. Proč je skřeti nezabili? Kam je vedou? A co se stalo s ostatními? Na

žádnou z těch otázek ale neznal odpověď. Když se trochu rozkoukal, všiml si, že všichni skřeti nejsou stejní. Byly tu dva nebo tři rozdílné kmeny a očividně se přely o to, jakou cestou se dát a co udělat se zajatci. Jedni by hobity nejraději zabili a oloupili, druzí je chtěli odvést do Mordoru k Velkému oku a třetí, větší a silnější než ostatní, bojovní skrurut-hai, měli rozkaz dopravit zajatce co nejdříve do Železného pasu. Strhla se hádka a několik skřetů bylo zabito. V nastalém zmatku se Pipinovi podařilo uvolnit si pouta na rukou, měl tak kolem zápěstí jen volnou smyčku. Skuruti měli nad ostatními jasnou převahu, takže skupina se brzy vydala opět na cestu k Sarumanovi. Když došli k jakýmsi skalním schodům, uvolnili hobitům nohy a dál museli pokračovat po svých. Byli unavení, bič v rukou stráží je však neustále poháněl kupředu. Pipin najednou vybočil z řady a utíkal, co mu jeho malé nožky stačili. Brzy jej však chytili a tak jediné, co mu zbývalo, bylo odhodit sponu ze svého pláště jako znamení. Doufal totiž, že je Aragorn hledá. Skřeti pokračovali v cestě a dostali se až k hranicím lesa. Tam je obklíčili Rohanští jezdci. Hobitům se podařilo uniknout ze zajetí, museli se však schovat jak před svými únosci, tak před jezdci, kteří by je mohli zabít dřív, než by zjistili, že nepatří ke skřetům. Jediné místo, které připadalo v úvahu, byl obávaný Fangornský les.

V útrokách prastarého lesa narazili na podivuhodnou bytost. Vypadal spíše jako strom než cokoliv jiného, a přece to strom nebyl. Stromovous, nejstarší z entů, pastýř stromů a ochránce lesa. Vzal je do svého příbytku a pohostil je entím nápojem, po kterém vyrostli a měli hustší a kudrnatější vlasy. Mluvili spolu o spoustě věcí, ale především o Sarumanovi a skřetech. Stromovous byl na čaroděje velmi rozzloben, protože jeho sluhové káceli a ničili stromy, které on tolik miloval. Nakonec se rozhodl, že je na čase, aby se věci daly do pohybu. Svolal entí sraz, kde se sešli všichni pastýři stromů z celého lesa a vydali se na pochod k Železnému pasu.

Když se rozednilo, objevil Aragorn stopy obou hobitů vedoucí do Fangornského lesa. Plni obav vešli do stínu vysokých stromů. Les působil hrozivě. Dostali se až na místo, kde se hobiti setkali se Stromovousem. I oni se zde s někým setkali. Pomalu se k nim blížil stařec zahalený do šedého pláště připomínajícího staré hadry. Zpod nich ale zasvítíl bílý šat. Neměli pochyb, že je to Saruman. Než však stačili zaútočit, stařec odhodil svůj převlek. Stál nyní před nimi, vysoký a mocný a jeho bílý šat oslnivě zářil. V úžasu zjistili, že před nimi nestojí nikdo jiný než Gandalf. Řekl jim, že hobiti jsou v pořádku a že se vydali se Stromovousem a ostatními enty na pochod k Železnému pasu. Nemohou je však následovat, neboť jejich cesta vede do Edorasu ke králi Théodenovi. Válka se blíží a oni musí pomoci, protože král je



v nebezpečí. Než se však vydali na cestu, prosili Gandalfa, aby jim pověděl, co se stalo v Morii a jak dopadl jeho boj s balrogem. Při zmínce o balrogovi, přešel po Gandalfově tváři stín bolesti. „Dlouho jsem padal a on padal se mnou. Obestíral mě jako oheň. Hořel jsem. Pak jsme se ponořili do hluboké vody a byla tma. Studená byla jako příliv smrti; téměř mi zmrazila srdce... Tam jsem nakonec dospěl, na nejspodnější základ kamene... Bojovali jsme hluboko pod živou zemí... Stoupali jsme pořád výš, až jsme se dostali k Nekonečným schodům... Šplhaly z nejhlubší kobky na nejvyšší vrchol, stoupaly nepřerušenou spirálou o mnoha tisících stupňů...“<sup>10</sup> Gandalf nakonec svého protivníka svrhnul ze skály, ale na něj padla tma a on bloudil mimo myšlení a čas. Byl poslán zpět, aby dokončil svůj úkol. Ležel nahý na vrcholku hory, hleděl vzhůru a hvězdy se otáčely kolem a každý den byl jako jeden zemský věk. Tak ho našel Pán větru Gwaihir a odnesl jej do Zlatého lesa k Paní Galadriel.

Vydali se tedy do Edorasu, kde ve Zlaté síni Meduseld přebývá král Rohanské marky Théoden. Nedočkali se však vřelého přijetí. Na trůnu v zešeřelé Zlaté síni seděl shrbený stařec, po jeho boku stála mladá žena a u králových nohou seděl svraskalý vyschlý mužik. Králův rádce Gríma, kterému nikdo kromě krále neřekl jinak než Červivec, Gandalfa nazval Sýčkem a poslem špatných zpráv. Bylo zřejmé, že král pod vlivem Červivcova našeptávání předčasně zestárl a zeslábl. Když se však Gandalf zjevil ve své moci, promluvil ke králi a ten jakoby omládl a vrátila se mu síla. Vyšli ven a spolu s nimi i mladá žena. Byla oděná v bílé říze se stříbrným pásem. Byla velmi krásná a její dlouhé vlasy připomínaly řeku zlata. Tak Aragorn poprvé spatřil v denním světle Éowyn, Paní Rohanu, neteř krále Théodena. Gandalf mluví s králem o nebezpečí a o válce, která je nyní nevyhnutelná. Odhalí také, že Červivec je Sarumanův špeh. Rozhodnou však, že ušetří jeho život a nechají ho jít. Všichni bojeschopní muži se chystají do války. Král svěřuje zbytek svého lidu a správu svého domu do rukou Éowyn. Gandalf posílá krále a jeho vojsko do Helmova žlebu a sám odjíždí směrem k Železnému pasu. Helmův žleb byla pevnost vybudovaná v rokli zařezávající se do kopců. Dojeli tam a v patách měli vojsko Železného pasu. Padla noc a spustil se liják. Skřetí šípy začali pršet spolu s deštěm přes Žlebovou zeď. Nepřátelé měli obrovskou početní převahu, brzy vysunuli přes zeď spoustu žebříků a dostali se na nádvoří Žlebu. Boj byl nelítostný a muži byli vyčerpaní, zdálo se však, že proud skřetů a jejich lidských spojenců je nekonečný. Když už se situace zdála beznadějná, zahučel z věže veliký Helmův roh, král Théoden s Aragornem po boku vyjeli se svými muži vstříc úsvitu a nepřátelé před nimi ve strachu

---

<sup>10</sup> J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Dvě věže*, Praha, Mladá fronta, 1991, s. 92-93.

prchali. Jezdci se zastavili a s údivem hleděli na místo, kde bylo včera jen travnaté údolí. Nyní tam stál vzrostlý les a vojsko Železného pasu bylo uvězněno mezi ním a jízdou krále Théodena. Na západním hřebenu kopců se náhle zjevil Bílý jezdec a zářil ve vycházejícím slunci. Gandalf se vrátil. Skřeti šílení hrůzou prchali do stínu hrozivých stromů a žádný už z toho stínu nevyšel.

Rohanští byli velmi překvapeni, když zjistili, že ony záhadné stromy nejsou dílem Gandalfova čarování. Když se ptali po jejich původu, řekl jim, že odpověď najdou v Železném pasu. Král s několika muži, Aragorn, Legolas a Gimli se tam tedy s Gandalfem vydali. Dorazili k bráně a našli Železný pas v troskách. Byl zpola zatopen vodou a tam, kde bývaly velké výhně, stoupala k nebi jen pára. Když se král a jeho muži ohromeně rozhlíželi, spatřili na rozvalinách dvě drobné postavy, měly kolem sebe rozložené talíře, misky a džbány a zřejmě odpočívaly po velké hostině. Tenhle obraz působil v celé té spoušti nejpodivněji. Byli to samozřejmě Smíšek a Pipin. Privítali krále a jeho družinu a sdělili jim, že Stromovous převzal správu Železného pasu. Saruman s Červivcem byli zavřeni ve věži. Gandalf s králem odešli za Stromovousem a Aragorn, Legolas a Gimli zůstali s hobity a vyprávěli si navzájem co se dělo od rozdělení Společenstva. Hobiti jim také prozradili, že podivný les, který přes noc vyrostl u Helmova žlebu, jsou huorni z Fangornského lesa, divoké a nevyzpytatelné stromy, které se umí pohybovat a mluvit s enty. Za nějakou chvíli se Gandalf s králem vrátili k hobitům. Vzali je s sebou k patě Orthanku, tam Gandalf zavolal na Sarumana a vyzval ho, aby vyšel z věže. Čaroděj se objevil na terase nad jejich hlavami, když promluvil, jeho hlas okouznil všechny, kdo mu nerozvážně naslouchali. I když byl poražen, stále měl velkou moc. Král však jeho krásná slova prohlédl a nedal se ošálit. Gandalf nabídl Sarumanovi možnost vzdát se a svobodně opustit Železný pas. Ten se mu však vysmál a chystal se zmizet v útrobách věže. Gandalf však ukázal svou nově získanou moc, zlomil Sarumanovu hůl a vykázal jej z Bílé rady. Saruman byl svržen. Náhle na schodiště, těsně vedle Gandalfa dopadl z velké výšky těžký kulatý předmět. Koule rozštípla schod, sama však byla nepoškozená a skutálela se do vody. Pipin ji vylovil a nemohl od jejího zářícího středu odtrhnout oči. Gandalf mu ji rychle vzal a ovinul pláštěm. Nechali Sarumana pod dohledem entů a vydali se zpět do Helmova žlebu. Pipin cestou stále přemýšlí o podivném předmětu, v noci se jej zmocní a pohlédne do něj. Dostane se tak na okamžik do spárů Sauronovi mysli, neboť onen zářící předmět je palantír - vidoucí kámen, jeden ze sedmi, které byly do Středozemě přivezeny přes moře v dávných časech. Dlouho se mělo za to, že jsou všechny palantíry ztraceny, teď však bylo

jasné, že jeden z kamenů byl po celý čas v Orthanku a jednoho se zmocnil Nepřítel a choval jej v Barad-dûr. Když Gandalf zjistil, že Pipin Nepříteli neprozradil nic o Družině ani o jejím poslání, předal palantír do opatrování Aragornovi, neboť mu jako dědici trůnu právem náleží. Nyní nebylo času nazbyt a jízda se musela co nejdříve vydat na cestu. V tom však nad jejich hlavami přeletěl stín a muži padali strachem k zemi. Byl to Nazgûl, okřídlený posel Mordoru. Bouře se přiblížila. Gandalf vzal Pipina a na Stínovlasovi s ním tryskem odjel do Minas Tirith, než město zaplaví vlna války.

Nyní se pozornost obrací ke dvěma hobitům, ztraceným v nepřátelské zemi. Frodo a Sam už tři dny od doby, co opustili Společenstvo, bloudili po nehostinných svazích Emyrn Muilu. Celou dobu jim byl v patách Glum, který se ze všeho nejvíc snažil znovu získat svého Miláčka. Podaří se jim Gluma polapit, ale když Frodo vidí to zubožené stvoření, slituje se nad ním. Přiměje jej přísahat, že je dovede k Černé bráně a nijak se nepokusí Frodovi ublížit. Sam však Glumovi nedůvěřuje a není nijak nadšen, když v cestě pokračují pod jeho vedením. Frodo však cítí, že je se Sméagolem-Glumem jaksi svázán. Když vidí, jak Prsten Sméagola poznamenal, obává se, že podobný osud čeká i jeho, neboť i nad ním už začíná mít určitou moc. Doufá proto, že Sméagol není úplně zkažený a má naději. Glum převede hobity přes Mrtvé močály a dojdou až k Bráně Mordoru. Na první pohled je však zřejmé, že touto cestou se nemohou do Mordoru dostat, aniž by byli zpozorováni a zajati. Sméagol jim tedy nabízí jinou cestu, která je prý tajná a nehlídaná. Frodo se rozhodne Sméagolovi znovu důvěřovat a nechá se jím vést. Cestou narazí na skupinu Gondorských vojáků v čele s kapitánem Faramirem. Dozví se, že Faramir je Boromirův starší bratr. Mladý kapitán se snaží zjistit, jaký byl Frodův vztah k Boromirovi, dále také, s jakým posláním přichází a kam směřuje. Sdělí Frodovi, že Boromir je mrtev. Nedopatřením Sam Faramirovi vyradí, že posláním Společenstva bylo zničit Jeden Prsten a že Boromir sešel z cesty, na kterou se dal, když zatoužil získat jej pro sebe.

Faramir odolá možnosti vzít Frodovi Prsten nebo jej donutit, aby s ním odešel k jeho otci do Minas Tirith a dokáže tak to, co jeho bratr nedokázal. Nechá Froda jít vlastní cestou, ale radí mu, aby se měl před Glumem na pozoru. Když se dozví, že cesta, kterou chce Froda dovést do Mordoru, je průsmyk Cirith Ungol, varuje jej před tímto místem, ve kterém podle pověstí sídlí jakási temná hrůza. Jinou možnost však nemají, a proto i přes toto varování pokračují ve zvolené cestě. Dostali se až před bránu Mrtvého města Minas Morgul, jež kdysi, dříve než jej ovládl Temný pán, bývalo Minas Ithil - Věž vycházejícího měsíce. Tam spatřili vojska, která

v čele s Pánem Devíti jezdců, vyrazela do války. Započali dlouhý a namáhavý výstup k průsmyku. Hodiny a hodiny stoupali po strmých schodech, až došli ke vstupu do tunelu. Z temného otvoru ve skále se linul odporný puch. Glum svým společníkům neřekl, že toto odpudivé místo je doupětem Oduly. Zavedl je do tunelu a hobity obklopila neprostupná tma. Jediné, co byli schopni vnímat, byl všudypřítomný zápach. Tápali dál a hmatem zjišťovali, že hlavní tunel se větví na řadu dalších bočních chodeb. Když nevěděli, kudy se vydat dál, zjistili, že Glum je opustil. Zůstali sami na tom temném místě a věděli, že jsou ztraceni. V tom za sebou uslyšeli podivný kloktavý a syčivý zvuk. Tmou se k nim blížilo cosi zlověstného. Frodo teď poprvé použil dar od Paní ze Zlatého lesa, lahvičku, z níž se řinulo hvězdné světlo, nyní tak oslnivé v okolní temnotě. Před sebou spatřili obludnou stvůru se dvěma chuchvalci očí. „Byly to obludné a zrůdné oči, zvířecké, a přece plné záměru, a s odpornou rozkoší se pásly na svých obětech, polapených bez naděje na únik.“<sup>11</sup> Začali před tím ohavným stvořením prchat. Frodo získal náskok a s vidinou svobody běžel jako smyslů zbavený a neohlížel se napravo ani nalevo. Najednou se mezi ním a Samem vynořila z jednoho ze svých mnoha tunelů. Odula- zlá stvůra v pavoučí podobě, větší než dravé šelmy. Než mohl pána varovat, sevřela Samovo hrdlo kostnatá, ale silná paže. Glum se vrátil, aby dokončil svůj plán. Přivedl Odulu kořist a doufal, že ve zbytcích po její hostině mezi kostmi a pohozenými šaty najde svého Miláčka. V návalu zoufalství a zloby Sam Gluma přemohl a ten utekl. Když se Sam rozeběhl na pomoc Frodovi, bylo už pozdě. Ležel na zemi, smrtelně bledý, omotaný provazci pavučiny a nad ním se skláněla obrovitá Odula. Sam se vzepjal k poslednímu útoku. Ještě nikdy nepocítila Odula tolik zuřivosti, kolik se na ni teď hnalo v podobě maličkého hobita. Sam se bil za svého pána jako nikdy. Ranil Odulu a ta, otřesená bolestí, kterou dosud nepoznala, uprchla do nitra svého doupěte.

Když se Sam vrátil k Frodovi, našel jej ležet bez hnutí. Zbavil jeho tělo pout utkaných z pavučiny, ale když položil svou hlavu na pánova prsa, nepocítil sebemenší záchrvěv srdce. Frodo byl mrtev. Sam byl zdrcen zármutkem, nejraději by si lehnul vedle svého pána a zůstal tak do konce světa, ale věděl, že musí něco udělat. Musí pokračovat v cestě. Opatrně sejmul Frodovi z krku řetízek s Prstenem, urovňal jeho tělo a složil mu ruce na prsou, po jeho boku položil svůj meč. Naposledy se rozloučil s Frodem a vydal se na cestu. Netrvalo dlouho a narazil na dvě skupiny skřetů, které se k němu blížily z obou stran. Nebylo, kam se schovat a tak jedinou nadějí bylo nasadit si Prsten a stát se tak neviditelným. Skřeti kolem něj prošli bez

---

<sup>11</sup> J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Dvě věže*, Praha, Mladá fronta, 1991, s. 296.

povšimnutí, zato Frodovo tělo upoutalo jejich pozornost. Zvedli jej a chystali se odnést. Na Sama padla veškerá únava, kterou se celou dobu snažil nevnímat. Nemohl skřety dohonit. Vyslechl však jejich rozhovor, ze kterého bylo jasné, že Froda odnesou do Temné věže na rozkaz samotného Saurona. Dozvěděl se také, že Odulin jed neslouží k zabíjení, ale jen k omráčení její kořisti. Frodo nebyl mrtvý! Tato zpráva v něm zburcovala poslední zbytky sil. Rozběhl se za skřety, ale ti měli velký náskok. Brána strážní věže se zabouchla těsně před ním. Rozběhl se proti těžkým veřejím a bez vědomí padl k zemi. Jeho pán žil, ale byl zajat Nepřítelem.

### **1.2.3 Návrat krále**

Na počátku třetího svazku se vracíme ke Gandalfovi a Pipinovi, kteří jsou na cestě do Minas Tirith. Ve městě se setkávají se správcem Denethorem, otcem Boromira a Faramira. Gandalf varuje mladého hobita před přílišnou prostořekostí. Nebylo by moudré mluvit o příchodu následníka trůnu v době, kdy správci přinášejí zprávu o smrti jeho prvorozeného syna. Po dlouhém rozhovoru se správcem Pipin cítí zvláštní směsici lítosti obdivu a k pyšnému a přece zlomenému muži. Kvůli Boromirovi se cítí být správcem zavázán a proto mu přísahá věrnost a nabízí své služby. Celé město se připravuje na válku a ze všech stran se sjíždějí vojska na obranu Gondoru. Bohužel jich není dost a nikdo neví, zda Rohanští jezdci dorazí.

Nyní se pozornost obrací k Aragornovi a jeho společníkům. Théodenova armáda se chystá na cestu k Minas Tirith. Přijíždí také Hraničáři ze severu, Aragornovi příbuzní a spolu s nimi Elladan a Elrohir, kteří přinášejí dar od sestry Arwen, královskou zástavu nového vládce Gondoru. Také nesou poselství od svého otce Elronda z Roklinky, které hovoří o Stezkách Mrtvých. Později (jako zřejmá paralela k Pipinovi a Denethorovi) nabídne Smíšek své služby králi Théodenovi a stane se jeho panošem. Vojsko se sbírá k pochodu do Gondoru, času je však málo a proto Aragorn musí zvolit nebezpečnou cestu. Spolu s oddílem Hraničářů, Legolasem a Gimlim se vydají Stezkami Mrtvých. Tam v útrobách hor přebývá vojsko Mrtvých, kteří nespí. Kdysi přísahali věrnost Isildurovi, ale zradili jej a on na ně vložil prokletí, podle kterého nespočinou, dokud přísahu nesplní. Každý, kdo se o Aragornově cestě dozví, je zděšen, neboť nikdo se ještě ze Stezek Mrtvých nevrátil. Následník trůnu však prošel obávanými stezkami a za ním vyšlo Mrtvé vojsko, aby splnilo svou přísahu a konečně došlo klidu.

Král Théoden zatím sebral veškeré své bojeschopné muže a vydal se na pomoc Gondoru. V přestrojení se k vojsku připojuje i Éowyn, která nechce zůstat stranou velikých činů. Spolu s ní vyjede i Smíšek, který netuší, že jezdec, který se ho proti vůli krále tajně ujal, je převlečená dívka. V Gondoru propukne válka. Minas Tirith je obklíčeno a lidem do srdcí vchází nejistota a strach. Kapitán Faramir se vrací do města a řekne Gandalfovi a svému otci správci Denethorovi, že na hranicích Mordoru potkal Froda a nechal ho jít za jeho posláním. Denethor se na syna velice rozzlobí, řekne, že by si přál, aby si bratři vyměnili místa a aby raději žil Boromir. Faramir opět vyjíždí do beznadějného boje na přání svého otce. Vráť se těžce raněn, téměř bez života. Když starý správce vidí, že přišel i o druhého syna a že porážka je téměř nevyhnutelná, zmocní se jej šílenství. Příkáže, aby sluhové připravili pohřební hranici a aby jej a jeho syna upálili.

Na bitevním poli zatím vzrůstá zoufalství. Pán nazgûlů na svém okřídleném oři rozsévá strach a smrt. V tom se však z dálky rozezní rohy. Rohanští přijeli. Jako povodňová vlna vtrhli jezdci mezi skřety a jejich spojence z jihu a karta se začala obracet. Z nebe se však snesl černý stín. Temný pán Prstenových příznaků se chystal zabít krále, když se mezi ně postavil mladý voják.

„Nevstupuj mezi nazgûla a jeho kořist! Nebo tě zabije. Odnese tě do domu nárků, až do nejzazší temnoty, kde bude tvé tělo stráveno a tvá schoulená mysl obnažena před Okem bez víčka.“ Zařinčel tasený meč. Dělej, co chceš, ale já ti v tom zabráním, budu-li moci.“ „Zabrániš mně? Ty blázne. Mně nezabrání žádný živý muž!“ Tu Smíšek zaslechl nejpodivnější ze všech zvuků v té hodině. Zdálo se, že se Dernhelm směje, a jasný hlas zazvonil jako ocel. „Ale já nejsem živý muž! Máš před sebou ženu. Jsem Éowyn, Éomundova dcera...“<sup>12</sup>

Éowyn utřela hlavu odpornému okřídlenému tvorovi. Černý jezdec však povstal proti ní a jedinou ranou rozdrtil její štít a zlomil ruku, která jej držela. Druhou ránu však už nezasadil. Smíšek proti němu vyrazil a bodl jej do nohy. Raněná dívka sebrala zbytky sil a probodla svým mečem černý Příznak. Tak se stalo, že nejobávanějšího nepřítele, kterého nemohl přemoci žádný muž, porazila dívka s pomocí mladého hobita. Oba však byli těžce poznamenáni tím střetem. Když přijel Éomer, umírající král jej jmenoval svým nástupcem a vzkazoval pozdravení Éowyn. Nevěděl, že leží vedle něho a že pro něj nasadila vlastní život.

---

<sup>12</sup> J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Návrat krále*, Praha, Mladá fronta, 1992, s. 100-101.

Když Éomer spatřil svou milovanou sestru, byl zdrcen zármutkem. Vyjel do boje a vzýval smrt. Vše vypadalo beznadějně, když se objevil Aragorn s vojskem ze Stezek Mrtvých. V dlouhé bitvě porazili nepřátelská vojska a sami utrpěli mnoho ztrát. Po západu slunce přicházeli do města jako vítězové, ale byli tak unavení, že se nedokázali ani radovat, ani truchlit pro padlé.

Mezi tím Gandalf na poslední chvíli zachrání umírajícího Faramira před jeho otcem, který ztratil rozum. Správce propadl zoufalství a našel smrt v plamenech. Faramir je zmítán vysokou horečkou, když jej donesou do Domů uzdravování. Tam už byla i Éowyn a Smíšek. Žádný lék jim však nemohl pomoci. Tu přišel Aragorn, zahalen v plášti aby zůstal nepoznán. Nechal si přinést snítky athelasu a položil na nemocné svou uzdravující ruku. Zachránil všechny tři ze spárů smrti a městem se rozlétla zvěst, že král se vrátil.

Když se vojáci jen trochu zotavili po velké bitvě, čekal je další, mnohem nebezpečnější úkol. Z Minas Tirith vyšla sedmitisícová armáda na poslední steč před branami Mordoru, a přece to bylo zoufale málo proti Nepřítelově přesile. Byla to však jediná šance jak upoutat pozornost Temné věže a zajistit tak alespoň malou naději na úspěch Froda. Po příchodu k Černé bráně vyzval Gandalf Pána Mordoru, aby vyšel ven a vzdal se. Z brány však vyjel posel, který si říkal Ústa Sauronova. Přinesl Frodův elfí plášť a mitrilovou kazajku, kterou nosil pod šaty. Byl to důkaz, že Frodo byl zajat. Veškeré naděje pohasly. Ústa Sauronova nabídla Gandalfovi výměnu zajatce za to, že se všechny svobodné národy podrobí Temnému pánu, ten však odmítl. A to bylo znamení pro mordorská vojska, aby zahájila útok. Poslední bitva začala.

Nyní se však vracíme k Samovi, kterého jsme opustili před branami strážní věže, kam byl skřety odvezen jeho pán. Samovi bylo jasné, že se musí pokusit Froda zachránit, i když bylo více než pravděpodobné, že při tom přijde o život. Oddanost a láska k pánovi však byla silnější než strach. Pomocí Galadrieliny lahvičky překonal Mlčenlivé bdící, strážce brány, a vstoupil do věže. Vysvobodil Froda ze zajetí a spolu se vydali na pochod k Hoře osudu. Po strastiplné pouti nehostinným krajem, téměř na pokraji smrti žízní a hladem, dorazili k bouřící Hoře. Co chvíli z jejích útrob vyšlehl plamem a vyvalil se oblak dusivého kouře. Frodovo tělo i mysl byly trýzněny Prstenem, který jej tížil až k nesnesení. Došel až na okraj propasti Puklin osudu a teď, na konci své cesty, byl ovládnut mocí Prstenu. „Přišel jsem,“ řekl. „Ale nyní volím tak: neudělám to, proč jsem přišel. Nevykonám ten čin. Prsten je můj!“<sup>13</sup> Nasadil si jej

---

<sup>13</sup> J. R. R. Tolkien: *Pán prstenů - Návrat krále*, Praha, Mladá fronta, 1992, s. 196.

na prst a zmizel. Sam, který šel celou cestu za ním, byl náhle sražen k zemi. Když znovu nabyl vědomí, spatřil podivuhodnou věc. Glum se vznášel ve vzduchu a jako šílený bojoval s neviditelným nepřítelem na samém okraji propasti. Pak pomalu přitáhl své dlouhé ruce k ústům a hryzl. Křuplo to a najednou se znovu objevil Frodo klečící na zemi. Glum běhal okolo jako pominutý, tančil a smál se. V ruce držel Prsten, v němž dosud vězel Frodův prst. Zvedal jej vysoko nad hlavu a radoval se, když v tom udělal jeden neopatrný krok navíc. Jak se řítit do propasti, bylo slyšet jen poslední zvolání Milášku a byl pryč.

Z útrob Hory osudu vytryskl oheň. Země se chvěla a zuřila veliká bouře. V tom přilétli s ohlušujícím křikem nazgûlové, vzplanuli lapeni v ohnivé zkáze Hory, zkroutili se a zhasli. Frodo ležel na zemi a jeho břímě bylo konečně snato. V jeho tváři byl mír. Toto byl konec všeho a on byl rád, že má věrného Sama po svém boku.

Mezitím u mordorské brány zuřila bitva. Ze severu přilétli orli v čele s Gwaihirem a hukot jejich širokých křídel byl jako bouře. Nazgûlové zaslechli volání svého pána a ulétli do útrob Mordoru. V tom okamžiku se země pod nohama bojovníků zachvěla a Černá brána se rozdrobila na prach. To byl konec Sauronovi říše. Ten, který nesl Prsten, dokončil své poslání. Gandalf nasedne na Gwaihira a zachrání oba hobity z trosek hroutící se Hory osudu. Hobiti probudili do jasného dne uprostřed kvetoucí země. Jako by všechno byl jen zlý sen. Chybějící prst na Frodově ruce je však přesvědčil o opaku. Přivítá je Gandalf, o kterém si mysleli, že je mrtev a oznámí jim, že na ně čeká král. Když pak ve svých špinavých a potrhaných hadrech, ve kterých putovali Mordorem, předstoupí, jsou na rozpacích. Všude kolem stojí velcí rytíři v lesklé zbroji a klaní se jim, prostým hobitům z Kraje. A pod královskou zástavou nesedí nikdo jiný než Chodec! Vstal, poklekl před nimi a posadil je na svůj trůn. Pak předstoupil pěvec a přednesl zpěv o Frodovi s devíti prsty a o Prstenu osudu. Když se zranění zotavili, začalo se vojsko chystat na návrat do Minas Tirith.

Ve městě se mezitím zotavoval nový správce Faramir i paní Éowyn. Ta však byla neklidná a smutná, ačkoli její tělo se již téměř uzdravilo. Trápila se, že nemohla následovat svého bratra a ostatní muže do války. V Domech uzdravování se setkala s Faramirem a ten se do ní zamiloval. Ona však byla chladná, neboť v duši toužila po lásce velkého pána Aragorna. Pak jednoho dne přilétl veliký orel a zvěstoval jim novinu o porážení Temné moci. Celé město se radovalo a připravovalo se na příjezd krále. Éomer vzkazoval sestře, aby mu vyjela naproti, ona však setrvala v Domech uzdravování. A tu se jí Faramir vyznal a zeptal se, zda jej



někdy bude milovat. Její srdce roztálo a ona už nechtěla být královnou a tak se Faramir a Éowyn zasnoubili.

Když s velkou slávou královo vojsko vstoupilo do města, Faramir se vzdal úřadu správce a Aragorn byl korunován králem. Později přijeli Elladan a Elrohir z Roklinky, Paní Galadriel a Pán Celeborn z Lórienu a Mistr Elrond a s ním přišla jeho dcera Arwen. Elrond vložil ruku své dcery do rukou krále Aragorna a ta se o letním slunovratu stala jeho ženou a jejich příběh dlouhého čekání se naplnil.

Nyní nadešel čas návratu. Král Éomer se vrátil do Rohanu a čtyři hobiti se vydali na cestu domů. Po návratu do Kraje zjistili, že se tu udály mnohé změny. Moci se zde chopili darebáci a zloději a utlačovali místní lid. Po zkušenostech z mnoha bitev se však hobiti ničeho nezaleknou a zorganizují vzpouru. Nakonec zjistí, že za všemi špatnostmi stojí Saruman a jeho poskok Červivec. Usadil se ve Dně pytle po tom, co uprchl z dobytého Železného pasu. Hobiti Sarumana vyženou a ten je na odchodu zabit Červivcem, který už nemůže dál snášet posměšky a tyranii svého krutého pána. Než může Frodo zasáhnout, Červivec padá k zemi probodnut šípem jednoho z Krajanů. Nastal čas obnovy zničeného Kraje. Sam s pomocí daru Paní ze Zlatého lesa znovu vysází stromy místo těch, co byly pokáceny. Rozbořené nory jsou opraveny a Dno pytle vyčištěno a znovu zařízeno tak, aby se do něj mohl Frodo nastěhovat. Sam se oženil se svou milovanou Růženou a žije poklidným životem zahradníka. Frodo však cítí, že jeho rány se nikdy úplně nezahojí, alespoň ne ve Středozemi. Královna Arwen se rozhodla pro smrtelný život s Aragornem a přenechala Frodovi své místo na lodi, která jej odveze do Blažené říše elfů za mořem. Tam snad nalezne klid. Vydá se tedy se Samem do Šedých přístavů a tam se setká s Elrondem, Galadriel, Gandalfem a staříčkým Bilbem, kteří také odplouvají. Doba Prstenů moci ve Středozemi končí.

## 2. Symboly v Pánu prstenů

V této kapitole se budeme věnovat symbolům v textu románu Pán prstenů (dále jen PP), primárně těm, které se objevují ve svazku Společenstvo Prstenu. Ze symbolů vyskytujících se ve druhém a třetím svazku vybíráme pouze ty, které jsou podle našeho názoru nejvýznamnější. Upozorňujeme tedy čtenáře, že se nejedná o definitivní výčet, ale spíše o ukázkou osvojení užití metody.

Pro utřídění symbolů nám poslouží metoda Milana Exnera, jak ji uvedl ve své monografii - *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*. Symboly se zde horizontálně člení do šesti skupin podle toho, jakému archetypu náleží. Archetypy jsou jakési předobrazy universálních symbolů. N. Frye uvádí, že: „Archetyp je sdělitelný symbol.“<sup>14</sup> Archetypem může být pouze figurativní entita. Nefigurativní entity jsou atributy, které nemají samostatnou existenci a jsou proto arbitrární. Archetypy představují fundamentální hodnoty lidského života. Jejich konkrétní počet tedy závisí na úrovni zobecnění daného systému. Milan Exner vytvořil systém zdvojené trinity představovaný vnitřním a vnějším archetypovým triangulem. Vnitřní archetypové triangulum tvoří archetyp matky, otce a Self (bytosné Já, Selbst, Sebe). Vnější archetypové triangulum pak tvoří archetyp dítěte, animy a anima. Symboly každého ze šesti výše uvedených archetypů se dále člení do takzvané regresivní řady, která má devatenáct stupňů. Úroveň archetypů je označena jako bazální archetypový substrát a je orientována horizontálně, úroveň symbolů, která z bazálního archetypového substrátu vychází, je označena jako nadstavbový archetypický substrát a je orientována vertikálně. Použití této metody nevynucuje chápání symbolů psychoanalyticky a hlubinně, ale může se stát východiskem pro třídění literárních symbolů chápaných jako čistě výskytové exempláře.

### 2.1 *Symboly Self*

Self ( $A_1$ ) vyjadřuje původ a aktuální jednotu bytosti, má duševní i tělesnou, nevědomou i vědomou stránku. Příznačným rysem Self je pocit bezčasí a věčnosti. Self má svou světelnou a stínovou stránku. K opravdové mravnosti může vést jen Self, které reflektovalo a integrovalo svůj Stín. Self jako takové je však mravně indiferentní. M. Exner uvádí, že: „E. Jacobsonová definovala SELF jako nevědomou, předvědomou a vědomou

---

<sup>14</sup> N. Frye: *Anatomie kritiky*, Brno, Host, 2003, s. 119.

intrapsychickou reprezentaci tělesného a duševního self v systémovém egu.<sup>15</sup> Symboly Self se dělí na vnitřní a vnější, přičemž vnitřní symboly Self označují nás samotné jako subjekty, zatímco vnější symboly Self se odchyľují od osy naší subjektivity a promítají se do objektů. Charakteristikou vnitřních symbolů Self je sebecit, vnějších soucit.

Symboly Self se v textu Pána prstenů nevyskytují, jelikož zde nikde nejsou zachyceny osobní názory autora, jeho prožitky či emoce. Není zde znázorněna postava vypravěče, děj je popisován bez jakékoli autorovy osobní angažovanosti. Tím se podobá Homérovým eposům Ílias a Odyssea, kde se rovněž symboly archetypu Self nevyskytují.<sup>16</sup>

## 2.2 *Symboly matky*

Archetyp matky (A<sub>2</sub>) je obsazován emocemi, které se pojí k pečujícímu objektu. Základní vtištění archetypu matky působí matka raného dětství nebo její zástupce. Archetyp matky je založen jako hlubinná zkušenost s mateřským obecně. Má stejně jako ostatní archetypy pozitivní a negativní, světelnou a stínovou stránku, tedy matku milující a matku strašlivou. Atributy milující matky jsou dárcovství života, péče a výživa, добрota a moudrost. K aspektům matky strašlivé patří její vazebná síla, touha po moci a ovládání a konečně odebrání života. Archetyp matky představuje magickou autoritu ženství a jeho moudrost. Je třeba si uvědomit, že mateřské symboly nepředstavují přímé zástupky skutečné osobní matky. Univerzálním symbolickým vyjádřením obrazu matky je takzvaná Velká matka. Mateřské symboly jako psychohygienické entity zajišťují zrušení fixace na osobní matku a převedení synovského zájmu na kulturní entitu.

---

<sup>15</sup> M. Exner: *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*, Liberec, Nakladatelství Bor, 2009, s. 295.

<sup>16</sup> Viz L. Konkolská: *Symboly v Homérově eposu Ílias*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 18.

G. Prokopová: *Symboly v Homérově eposu Odyssea*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 23.

## VÝSKYTOVÁ TABULKA SYMBOLŮ MATKY

Vrstva	Symbol <sup>*</sup>	Počet
1. Tma	Stín; Tma; Temnota	3
2. Voda	Opletnice; Povodňová vlna; Temné jezero; Pozorovatel v jezeře; Zrcadlové jezero; Velká řeka; Voda v Zrcadle Galadriel	7
3. Moře	Moře	1
4. Měsíc	Světlo Večernice; Měsíční světlo; Světlo hvězdy zachycené ve vodách Zrcadla Galadriel	3
5. Země	Mohylové vrchy; Hora osudu; Caradhras; Mlžné hory;	4
6. Hlubiny	Jeskyně pod Mlžnými horami; Údolí Opletnice; Mohyla; Roklinka; Horský průsmyk; Propast Khazad-dûm; Hlubiny světa; Pukliny osudu	8
7. Pojímající přírodní útvary	Starý hvozd; Zlatý les Lothlórien; Zelená kotlina; Temný hvozd; Fangornský les;	5
8. Kulturní artefakty a předměty	Kraj; Mordor; Dno pytle; Mohyla; Gondor; Rohan; Dveře, jež jsou skryty; Moria; Zrcadlo Galadriel; Křišťálová lahvička; Zlaté a stříbrné síně; Černá brána Mordoru; Minas Tirith; Minas Morgul	14
9. Rostliny	Athelas; Simbelmynë(2)	2
10. Zvířata	Krebainy z Vrchoviny	1
11. Mytická zvířata	Pozorovatel v jezeře; Odula (2)	2
12. Synkreze různých zvířat		0
13. Synkreze člověk-zvíře		0
14. Deformace těla a deformity vůbec	Odula (2); Minas Morgul(2)	2
15. Mytické postavy s lidskou podobou	Galadriel	1
16. Prapředek	Lúthien Tinúviel	1
17. Monarcha	Galadriel; Arwen(3)	2
18. Prarodič		0
19. Rodič		0
<b>CELKEM</b>		<b>56</b>

<sup>\*</sup>Čísla v závorce označují svazek, ve kterém se daný symbol objevuje: 2 - Dvě věže, 3 - Návrat krále. Ostatní symboly pocházejí ze svazku Společenstvo Prstenu.

1. TMA. Do této vrstvy patří mateřské symboly vycházející ze vztažného bodu -0-. Tma noc a spánek symbolizují původní celost. V PP: **Stín:** „Po každé porážce a odbytí přijme Stín jinou podobu a opět roste.“ **Tma:** „Ohně zhasly a padla čirá tma.“ **Temnota:** „Nepříteli dosud chybí jediná věc, aby... zahalil všechny země druhou temnotou.“

2. VODA. Voda znamená mateřský živel, ale také nevědomí. Stojatá, tekutá, temná nebo čirá, hluboká nebo mělká voda představují různě odstíněné symboly A<sub>2</sub>. V PP: **Opletnice:** (říčka protékající Starým hvozdem). **Povodňová vlna:** (která smetla Černé jezdce u Brodu). **Temné jezero:** „Před nimi se rozkládalo temné nehybné jezero. Nebe ani západ slunce se nezrcadlily v jeho mračném povrchu.“ **Pozorovatel v jezeře:** (tvor s mnoha chapadly ukrytý ve vodách temného jezera - souvislost s vrstvou 11). **Zrcadlové jezero:** (zrcadlilo hvězdnou oblohu, ačkoli na nebi svítilo slunce). **Velká řeka:** (v hlubinách Velké řeky byl ztracen Jeden prsten, Společenstvo po ní pluje cestou ze Zlatého lesa - spojitost se symboly A<sub>3/7</sub>). **Voda v Zrcadle Galadriel:** „Zrcadlo jako by začínalo vřít a z vody vystupovaly obláčky páry.“

3. MOŘE. Obraz moře má vždy symbolický význam. Synekdochami moře jsou vlny, vlnobítí a hlubiny. V PP: **Moře:** „Moře se vzdouvalo a zuřilo velikou bouří.“

4. MĚSÍC. Ústředním symbolem je Měsíc, odpradávná spojený s lunárním cyklem ženy. Jako feminní jsou vnímány i hvězdy. V PP: **Světlo Večernice:** „Eärendil, Večerní hvězda, největší láska elfů, nad ní jasně zářila.“ **Měsíční světlo:** „Nenesli žádná světla, a přece jako by jim kolem nohou padal přísvit podobný světlu měsíce, než vyjde nad pahorky.“ **Světlo hvězdy zachycené ve vodách Zrcadla Galadriel:** (královna Galadriel jej darovala Frodovi v křišťálové lahvičce - souvislost s vrstvou 2 a 8).

5. ZEMĚ. Jde o symboly země a její synekdochy, jako jsou hora, skála nebo step a poušť, v souvislosti s vrstvou 11 také chtonické monstrum. Země (Gáia) je odpradávná a napříč kulturami všech světadílů chápána jako Matka, matka Země; tuto intenci si podržela dodnes. V PP: **Mohylové vrchy:** (pohřebiště starých králů, které stín probudil a oni zde obcházejí coby Mohylové přízraky). **Hora osudu:** (též Ohnivá hora, v jejím ohni byl vykován Jeden prsten a jen zde může být zničen). **Caradhras:** (hora s rudými stěnami, kde Družinu zasáhla sněhová bouře). **mlžné hory:** (v jeskyních pod mlžnými horami přebýval Prsten u Gluma celých pět set let).

6. HLUBINY. Hluboké a temné přírodní útvary jako jsou jeskyně, propast nebo kráter patří do této vrstvy. S říší mrtvých souvisí hrob a zprostředkovaně i hřbitov nebo síně mrtvých, odkazující k vrstvě 8. V PP: **Jeskyně pod Mlžnými horami:** (místo, kde se Glum ukrýval s Prstenem a kde jej našel Bilbo). **Údolí Opletnice:** „Údolí Opletnice je prý nejdivnější část celého lesa a je vlastně středem všech těch podivností.“ **Mohyla:** „Pak náhle pochopil, že je uvězněn, beznadějně polapen; je v mohyle.“ (souvislost s vrstvou 8). **Roklinka:** (sídlo Elronda Půlelfa, představeného Bílé rady; poslední domácký dům, stojící v údolí u břehů řeky Bouřné, souvislost s vrstvou 8). **Horský průsmyk:** (též zvaný Rudá brána, přechod Mlžných hor na hoře Caradhras) **Propast Khazad-dûm:** „Náhle před sebou Frodo spatřil černou propast. Na konci sálu podlaha mizela a řítila se do neznámé hloubi.“ **Hlubiny světa:** „V hlubinách světa jsou starší a ohavnější věci než skřeti.“ **Pukliny osudu:** „Je jen jediná cesta: najít Pukliny osudu v hlubinách Orodruiny, Ohnivé hory, a tam Prsten vrhnout, pokud ho chceš skutečně zničit a navždy jej odstranit z dosahu Nepřítele.“

7. POJÍMAJÍCÍ PŘÍRODNÍ ÚTVARY. Mateřské přírodní objekty mají převážně kladný charakter. Les, pole, krajina a údolí vyvolávají téměř idylický pocit. Posvátné háje však byly např. u starých Germánů děsivými obětišti. Do téže významové oblasti patří každé místo proměny či znovuzrození. Někdy se může obraz přechýlit do jiného archetypu, jako třeba strom do A<sub>3</sub> nebo A<sub>6</sub>. V PP: **Starý hvozd:** (prastarý, divoký les na hranici Kraje, stromy v něm jsou nepřátelské, vypráví se, že se umí pohybovat a mluvit spolu; zde se hobiti setkávají s Tomem Bombadilem). **Zlatý les Lothlórien:** „Nikde jinde nejsou takové stromy jako tam v té zemi. Na podzim totiž jejich listí nepadá, ale zlátne...; a půda v lese je zlatá a zlatá je i střecha a sloupy stříbrné, protože kůra stromů je hladká a šedá.“ **Zelená kotlina:** „Po dlouhém schodišti sešla Paní do hluboké zelené kotliny, kterou zurčel stříbrný pramen vytékající z fontány na kopci.“ (souvislost s vrstvou 2 a se symboly A<sub>6/8</sub>). **Temný hvozd:** (zde sídlila Temná moc, když Sauron přišel o Prsten, nabíral zde sílu a shromažďoval služebníky). **Fangornský les:** (nejstarší les ve Středozemi, poslední místo, kde se zdržují enti, pastýři stromů, stromy zde se hýbou a mluví, místo setkání členů Družiny s Gandalfem po jeho návratu ze smrti).

8. KULTURNÍ ARTEFAKTY A PŘEDMĚTY. Mateřskou intenci mají věci pojímající a duté. Prostorově největší jsou království a město. Negativní znaménko mají symboly související s obrazem města a domu, totiž sklepení a vězení. Pozitivní znaménko (matka pečující) mají symbolické transfery matky, jakými jsou Církev a Universita, a symbolické

entity chrám, kostel, kaple a dům. Dále sem patří každá nádoba s duchovní či vyživující intencí. Sarkofág a rakev patří rovněž do komplexu osmé vrstvy, zároveň se však zpětně vztahují k významové oblasti 6. V PP: **Kraj:** (domov hobitů, který všichni velmi milují, bylo zde množství vesnic, městeček a zemědělských usedlostí, luk a polí). **Mordor:** (též Černá země či Země stínu; sídlo Saurona a jeho poddaných, pustá a nehostinná země na východě Středozemě obklopená ze tří stran horami). **Dno pytle:** (hobití obydlí, v podstatě nora sestávající z mnoha tunelů a komor vyhloubených v kopci; sídlo Bilba a Froda); **Mohyla:** „Pak náhle pochopil, že je uvězněn, beznadějně polapen; je v mohyle.“ (souvislost s vrstvou 6). **Gondor:** (království na jihu Středozemě, nachází se zde město Minas Tirith, jež bylo sídlem velkého krále, bylo v rukou správců až do doby, než se vrátí dědic trůnu). **Rohan:** (království pánů koní, nejbližší soused Gondoru a jeho spojenec). **Dveře, jež jsou skryty:** (dávný vstup do dolů Morie, tajné dveře vyrobené elfy a trpaslíky v době, kdy mezi nimi panovalo přátelství). **Moria:** (dávné sídlo trpaslíků a doly pod horami - souvislost se symboly  $A_{3/7}$  a  $A_{3/15}$ ; nyní je opuštěná, protože trpaslíci dolovali příliš hluboko a probudili Durinovu zhoubu, balroga). **Zlaté a stříbrné síně:** (které zmiňuje Gimli v písni o Morii) „Založil tesaný trůn králů uprostřed sloupových sálů se zlatou klenbou; po stříbře šlapali tam a na dveře vepsali mnohé mocné znaky.“ **Zrcadlo Galadriel:** (stříbrná nádržka naplněná vodou, na jejíž hladině se zobrazují mnohé věci) „Ukazuje totiž věci, které byly, a věci, které jsou, i věci, které teprve mohou být.“ **Křišťálová lahvička:** (dar Paní Galadriel Frodovi) „V této lahvičce, řekla, je zachyceno světlo Eärendilovy hvězdy ve vodách mé fontány. Zasvíti ještě jasněji, až bude kolem tebe noc. Ať je ti světlem v temných místech, až zhasnou všechna ostatní světla.“ - souvislost s vrstvou 2 a 4. **Černá brána Mordoru:** „Přes ústí průsmyku zbudoval Temný pán od útesu k útesu vysoké kamenné opevnění. Byla v něm jen jediná železná brána a na cimbuří neustále přecházely strážé... Mezi Zuby Mordoru neprošel nikdo, aniž by pocítil jejich kousnutí, ledaže byl povolán Sauronem nebo znal tajná hesla, jež otvírala Morannon, černou bránu jeho země.“ **Minas Tirith:** (jméno znamená Strážní věž, původně Minas Anor - Věž zapadajícího slunce, pevnost zbudovaná na sedmi úrovních vytesaných do stěn hory, též nazývána Bílé město) „Na její výspě stálo Střežené město se svými sedmi kamennými valy, tak silnými a starými, že se zdálo, jako by je nikdo nestavěl, ale jako by je vytesaly obří ruce z kostí země.“ **Minas Morgul:** (jméno znamená Věž černé magie, původně Minas Ithil - Věž vycházejícího měsíce, sesterské město Minas Anor, dobyté Nepřítelem a obsazené Pánem nazgûlů, též nazývána Mrtvé město) „Její nynější světlo bylo

bledší než svit chřadnoucího měsíce... a chvělo se a linulo jako odporné výpary rozkladu, mrtvolné světlo...”

9. ROSTLINY. Nejsilnější mateřskou intenci má mytický světový strom, s nímž patrně souvisejí posvátné stromy a tzv. stromy života. Za deriváty stromu života považuje Jung mateřské květy jako lotos či růže, ale také vinnou révu a synekdochicky vlastně každou haluz, např. zlatou ratolest. Růže a květ souvisejí bezprostředně s animou, která vzniká z A<sub>2</sub> odchýlením do vnějšího archetypového triangula. Plod list a květ stromu naproti tomu symbolizují spíše potomka, tedy to, co z mateřského stromu vzešlo. V PP: **Athelas:** (též nazýván králův lístek, neboť v králových rukou má moc uzdravovat) „Když vane černý dech, smrt stojí na schodech a paprsek dne zhasí, přijď athelasi! Přijď athelasi! Život v umírání na králově dlani!“ **Simbelmyně:** (drobné bílé kvítky, které pokrývají mohyly dávných králů, vztah k vrstvě 8) „Jak krásné jsou jasné oči v trávě! V této lidské zemi se jim říká stáličky, simbelmyně, protože kvetou ve všech ročních obdobích a rostou tam, kde odpočívají velcí muži.“

10. ZVÍŘATA. V mýtech a pohádkách mívají zvířata často ženskou duši. Mateřskými symboly jsou podle Junga všechna zvířata, která se o člověka starají, pomáhají mu a radí. Mezi posvátná zvířata, související s kultem matky, patří kráva, medvědice, slonice, orlice a všechna mrchožravá zvířata jako sup a šakal, zprostředkující návrat mrtvé hmoty do koloběhu života. Mezi ženské symboly pak patří i všechna neútočná, plachá zvířata, jako jsou želva a zajíc. V PP: **Krebainy z Vrchoviny:** „Po celém kraji mezi Horami a Šeravou letí šiky černých vran... Nejsou zdejší, jsou to krebainy z Fangornu a Vrchoviny. Nevím, co mají v úmyslu... ale myslím, že jsou na výzvědách.“

11. MYTICKÁ ZVÍŘATA. Vrstva bezprostředně souvisí s vrstvou předcházející, odkud se do ní motivy přechylují projekcí lidských nebo nadlidských schopností a vlastností do příslušného zvířete. Každé pohlcující zvíře patří k archetypu matky. Mluvicí ženské zvíře v pohádkách může patřit i do komplexu symbolů A<sub>5</sub>. V PP: **Pozorovatel v jezeře:** (tvor s mnoha chapadly ukrytý ve vodách temného jezera - souvislost s vrstvou 2). **Odula:** „Přebývala tam věky, zlá stvůra v pavoučí podobě... nesloužila jinému než sobě a pila krev elfů i lidí, nadouvala se a tloustla nekonečným hloubáním o svých hostinách a tkala pavučiny stínu; neboť všechno živé jí bylo za potravu a její zvrátky tma.“



12. SYNKREZE RŮZNÝCH ZVÍŘAT. Chiméra, kombinace lva, divoké kozy a hada s dračí hlavou je typickou představitelkou ženských symbolů této vrstvy. Patří sem i okřídlené dračice v pohádkách a jakákoli kombinace zvířecích prvků, které mohou být spojeny i s prvky lidskými, pak je symbol zároveň součástí vrstvy následující. V PP se symboly této vrstvy nevyskytují.

13. SYNKREZE ČLOVĚK-ZVÍŘE. Známým příkladem ze starořecké mytologie je Echidna, napůl had a napůl žena. Důležité je, která část mytické bytosti je lidská a která zvířecí. Je-li těchto prvků víc, jako třeba u Sfingy, pak symbol patří zároveň do předchozí vrstvy. V PP se nevyskytují žádné symboly této vrstvy.

14. DEFORMACE TĚLA A DEFORMITY VŮBEC. Deformity a ošklivost jsou v mytologickém smyslu příznakem zla a sklon k takovému podvědomému hodnocení potvrzují i výzkumy evoluční psychologie. Symboly tohoto okruhu se podstatným způsobem vztahují k jiným vrstvám a do samostatné skupiny je vyčleňujeme pro jejich relevantní společný znak. V PP: **Odula**: „...spatřil náhle, jak se z černé díry pod útesem noří ta nejohavnější stvůra, jakou kdy viděl, děsnější než hrůzostrašný zlý sen... Měla veliké rohy a za krátkým krkem připomínajícím stopku obrovské nafouklé tělo, ohromný nadmutý vak... břicho však bylo vespod bledé, světélkovalo a vydávalo puch.“ **Minas Morgul**: „A jednoho dne zlé stvůry vyšly a zmocnily se Minas Ithil a usídlily se v ní a učinily z ní místo děsu; a byla nazvána Minas Morgul, Černokněžnická věž.“

15. MYTICKÉ POSTAVY S LIDSKOU PODOBOU. K mateřským mytickým postavám s lidskou podobou patří především symboly tzv. Velké matky, které podle Junga představují universální projekci archetypu matky. Symbol bohyně-matky se vyskytuje napříč kulturami a časem. Negativním aspektem archetypu je pohlcující matka, související se smrtí a podsvětím. Do tohoto komplexu patří i postavy čarodějnic a každé strašidlo v ženské podobě. Do této vrstvy by bylo možné zařadit postavu **Galadriel**, protože bývá nazývána Paní kouzel a má určité magické schopnosti.

16. PRAPŘEDEK. Ženský prapředek má obvykle mytický charakter (pramáti Eva, pramáti rodu), nebo nabývá povahy pověsti, jak to vidíme např. u Libuše. Do stejného komplexu patří Bílá paní a vlastně každý duch dávno mrtvé ženy, který bloudí určitým prostorem, ať už pomáhá lidem či nikoli; tyto symboly však mají bezprostřední vztah ke komplexům předchozí vrstvy. V PP: **Lúthien Tinúviel**: „Tak se stalo, že Lúthien Tinúviel jediná z elfího lidu

skutečně zemřela a opustila svět a oni ztratili svou nejmilovanější... Dosud žijí ti, jimž byla Lúthien pramáti, a říká se, že její potomstvo nikdy nevyhyne.“

17. MONARCHA. Tato vrstva je v bezprostřední blízkosti výskytového světa lidí. Královna může být postavou zcela mytickou či pohádkovou, pak je ve vztahu k vrstvě předchozí, nebo může být skutečnou postavou našeho světa; ať tak či onak, její figura je vždy archetypická, jak dokazuje popularita královen v současných konstitučních monarchiích. V podobném smyslu je královna reálnou postavou pro jiné postavy pohádky či mýtu. V PP: **Galadriel:** (elfská královna, Paní Zlatého lesa, je považována za jednu z nejmocnějších a nejsličnějších bytostí ve Středozemi). **Arwen:** (sňatkem s králem Aragornem ze z Arwen stala královna).

18. PRARODIČ. Archetyp matky, promítnutý na předka vlastní rodinné řady. Do vrstvy symbolů  $A_2$  patří i figura „moudré stařeny“. Dynamika vývojově vyšších a mladších vrstev vychází vždy z podloží vrstev starších a hlubších; tím je dána jejich (hlubinně motivovaná) atraktivnost, jak to můžeme vidět u nejpoblárnější české knihy Babička, jejíž ústřední postava je projekcí některých vlastností mytické matky. Opakem laskavé babičky je „baba“ a „babizna“, které se často říká čarodějnice. V PP se symboly této vrstvy nevyskytují.

19. RODIČ. Vlastní matka (matka osobní) patří paradoxně k nejméně expresivním hlubinným symbolům  $A_2$ : nakolik je pouhou postavou (přerušení komunikace s nevědomím), přestává být universálním symbolem a stává se vzdor potomkově lásce pouhým obrazem výskytového světa. Pokud se osobní matka stane postavou, na kterou jsou projikovány obsahy kolektivního nevědomí, jde podle Junga o patologický posun. Mateřské symboly vrstvy 19 se v PP nevyskytují.

## 2.3 *Symbyly otce*

Archetyp otce ( $A_3$ ) se vyděluje ze sémantického pole matky a je v protikladu k němu osazován příslušnými emocemi. Je založen jako hlubinná zkušenost s otcovským. Jako všechny archetypy má světelnou a stínovou stránku. Ke světelným aspektům patří všestranná aktivita, síla a ochrana před nebezpečím. Pokud se však tyto schopnosti obrátí proti potomkům, jedná se o stínovou stránku otcovského archetypu. Stejně jako u mateřských symbolů ani otcovské symboly nepředstavují přímé zástupky osobního otce.

## VÝSKYTOVÁ TABULKA SYMBOLŮ OTCE

Vrstva	Symbol*	Počet
1. Světlo	Světlo z Gandalfovi hole; Proud mocného světla	2
2. Oheň	Ohnivé písmo; Síň ohně; Oko ověnčené ohněm	3
3. Pohybující síly	Sauronův duch; Mohyloví duchové; Sněhová bouře; Heslo, Velitelské slovo	5
4. Slunce	Vycházející slunce	1
5. Nebe		0
6. Výšky a vznášení		0
7. Směřování k cíli	Trpaslíci	1
8. Kulturní artefakty a předměty	Jeden Prsten; Prsteny moci; Temná věž; Zlomený meč Narsil, Mordorský meč; Andúril; Glamdring; Herugrim; Žihadlo; Čarodějova hůl; Mústek v Khazad-dûm; Plamenný meč; Důtky s mnoha řemínky; Stolec vidění; Orthank; Palantír(2)	16
9. Rostliny	Dědek Vrbák; Stromovous(2); Bílý strom Gondoru	3
10. Zvířata	Stínovlas; Asfaloth; Hasufel; Arod; Felaróf; Ohnivec; Bělohřívák; Běžící kůň(2)	8
11. Mytická zvířata	Běžící kůň(2)	1
12. Synkreze různých zvířat		0
13. Synkreze člověk-zvíře	Balrog; Mlčenliví Bdící(3)	2
14. Deformace těla a deformity vůbec	Glum; Skřeti a skurut-hai; Mrtvý strom(3)	4
15. Mytické postavy s lidskou podobou	Gandalf; Tom Bombadil; Temný pán Sauron; Saruman; Stromovous(2)	5
16. Prapředek	Dúnadané; Elendil; Velká společnost otců(3)	3
17. Monarcha	Král Elendil; Gil-Galad; Elrond; Král Théoden; Král Aragorn(3)	5
18. Prarodič		0
19. Rodič	Elrond; Arathorn; Théoden; Denethor	4
<b>CELKEM</b>		<b>63</b>

\*Číslo v závorce označuje svazek, ve kterém se daný symbol objevuje: 2 - Dvě věže, 3 - Návrat krále. Ostatní symboly pocházejí ze svazku Společenstvo Prstenu.

1. SVĚTLO. Mužské symboly nemají bezprostřední kontakt se vztažným bodem -0-. Příznačný je pro tuto skutečnost Hésiodův mýtus, kde matka Země vzniká přímo z Chaosu, kdežto nebe (Úranos) teprve oddělením z těla Matky. Matka je tedy vůči otci prvotní a stejný vztah platí pro symboly první výskytové vrstvy (světlo = popření tmy). V PP: **Světlo z Gandalfovi hole:** „V levé ruce nesl pozdviženou jiskřící hůl, jejíž světlo mu stačilo osvětlit cestu před nohama... Pozvedl hůl a nakratičko vzplanula záře jako blesk.“ **Proud mocného světla:** (z prstenu Galadriel) „Pozvedla ruku, a z prstenu, který na ní měla, vytryskl proud mocného světla, jež ozářilo jen ji samotnou a ostatek nechalo ve tmě.“

2. OHENĚ. Symboly této vrstvy vycházejí z vrstvy předcházející, od níž se někdy těžko odlišují. Oheň jako symbol můžeme nalézt ve všech kulturách a dobách v nejrůznějších významových polohách a stupních, od životodárného a oblažujícího až po ničivý a katastrofický, jak vidíme např. v germánských představách o konci světa. V PP: **Ohnivě písmo:** „Písmo na něm, které bylo zprvu zřetelné jako rudý plamen, již bledne a stěží se dá přečíst.“ **Síň ohně:** „S výjimkou slavnostních dnů tu ale bývá prázdno a ticho a chodí sem lidé, kteří touží po klidném zamyšlení. Pořád tu hoří oheň, celý rok, ale jiné světlo tu vlastně není.“ **Oko ověčného ohněm:** „Oko bylo ověčeno ohněm, samo však bylo lesklé, žluté jako kočičí, číhavě upřené a černá zornice se otvírala jako jáma, okno do nicoty.“

3. POHYBUJÍCÍ SÍLY. Symbolika této vrstvy není nijak bohatá a představuje dílčí synonyma základního významu, který je charakterizován aktivitou a vůlí, případně rozumem. Patří sem pohybující neviditelné síly jako vítr, bouře, duch nebo hlas ze zázvěti, když otcovskou intenci mají i filosofické pojmy Logos, Nús a Pneuma. V PP: **Sauronův duch:** „Pak byl Sauron přemožen a jeho duch uprchl a dlouhé roky se skrýval, až jeho stín opět nabyl tvaru v Temném hvozdu.“ **Mohyloví duchové:** „Z dalekých temných míst přišel stín a kosti v rovech se pohnuly. V dutinách obcházeli Mohylové duchové, řinčeli prsteny na studených prstech a zlatými řetězy ve větru.“ **Sněhová bouře:** „Vítr hvízdal a sníh se změnil v oslepující vánici... Možná že jenom vítr hrál ve šterbinách a průrvách skalní stěny, znělo to však jako pronikavé výkřiky a divoký vyjící smích.“ **Heslo:** (slovo, kterým se otevírají skryté dveře Morie) „Jestliže jsi přítel, řekni heslo, dveře se otevrou a můžeš vstoupit.“ **Velitelské slovo:** (zaklínadlo, které použil Gandalf v Morii)

4. SLUNCE. Morfologii vrstvy určuje symbol Slunce a jeho synekdochy, jako např. paprsek nebo proud světla; sluneční kolo a královská koruna představují zpředmětněné, resp.

geometrizované symbolizace slunce, vztažené k vrstvám vyšším. Slunce je nejen pozitivním zdrojem světla a tepla, nýbrž působí i ničivě; tím je dobře vyjádřena ambivalence otcovského principu, který je pustošivý, pokud se zbaví vnitřních zábran. V PP: **Vycházející slunce:** „Tam se náhle na hřebeni objevil bíle oblečený jezdec, jenž svítil ve vycházejícím slunci.“

5. NEBE. Se Sluncem souvisejí symboly nebe, vyjádřené často synekdochicky jako mračno, blesk nebo déšť, které vykazují i souvislost s vrstvami jinými. Ptáci s božskou intencí jako orel a kondor představují rovněž synekdochu nebe, které symbolizují, souvisejí však zároveň s významovou vrstvou 10. Nebesa jakožto pojímající a dutý útvar však mají implicitní ženské znaménko, tzn., že jejich mateřskost je potlačena a nevědomá. Symboly této vrstvy se v PP neobjevují.

6. VÝŠKY A VZNÁŠENÍ. Do podobné oblasti jako nebe patří další symboly nadsvětí spojené s představami výšek a vznášení, s kterými se můžeme setkat i ve snech. Jung zbavuje létání sexuálního významu a charakterizuje ho jako radostný, expanzivní životní pocit. Nejstarším symbolem lidského létání jsou v Evropě Daidalos a Ikaros. Křesťanský anděl, který patří do této skupiny, souvisí s vrstvou 13. Symboly vrstvy 6 se v PP nevyskytují.

7. SMĚŘOVÁNÍ K CÍLI. Vrstva obsahuje symboly a aktivity se zřejmým mužským charakterem jako je kácení a orba. Do téže významové skupiny patří všechny činnosti aktivně pronikající, upravující a vnucující tvar. Zpředmětnění mužských, resp. samčích genitálií v různých kulturech je primárně symbolem plodnosti, souvisejícím s životem zemědělců. Mytologickými personifikacemi pronikajícího fallu jsou permoníci, trpaslíci, penáti a skřítci vůbec, kteří oplodňují příslušnou chtonickou oblast a jsou správci a hlídači jejího bohatství. V PP: **Trpaslíci:** (souvislost s vrstvou 15. Trpaslíci jsou zruční řemeslníci, kováři a stavitelé kamenných síní a staveb. Těží kovy v podzemí hor. Velkou zálibu mají také ve zpracování železa, stříbra a zlata a ve výrobě zbraní).

8. KULTURNÍ ARTEFAKTY A PŘEDMĚTY. Symbolický předmět fallos a znaky s ním příbuzné patří do významové vrstvy 8, nakolik jsou umělými artefakty. Mužská intence je obsažena ve všech bodných zbraních, když zvl. kopí a šíp měly v archaických společnostech silné symbolické obsazení. V souvislosti s vrstvou 4 jsme už mluvili o symbolickém významu královské koruny. Falické symboly nejsou v jungovském chápání jednoduchou projekcí sexuální. To na druhé straně neznamená, že zúžený význam nemohou mít. V PP: **Jeden**

**Prsten:** (podobně jako královská koruna je prsten geometrizací slunce, zde je evidentní ničivá a ovládající tendence). **Prsteny moci:** (světelné protiklady stínové stránky Jednoho prstenu). **Temná věž:** (sídlo Temného pána Saurona v Mordoru). **Zlomený meč Narsil:** (meč krále Elendila, jímž Isildur uťal Sauronovi prst s Jedním prstenem, podle pověsti bude znovu zkut, až se vrátí dědic trůnu). **Mordorský meč:** (kterým byl zraněn Frodo na cestě do Roklinky). **Andúril:** (též Plamen Západu, nově zkutý Elendilův meč nyní patřící Aragornovi). **Glamdring:** (Gandalfův meč vyrobený elfy, jeho čepel září, jsou-li poblíž skřeti). **Herugrim:** (meč krále Théodena). **Žihadlo:** (Frodův meč, který dostal od Bilba, září stejně jako Glamdring). **Čarodějova hůl:** (zdroj čarodějné moci a také zbraň). **Můstek v Khazad-dûm:** (na můstku bojoval Gandalf s balrogem a oba se odtud zřítily do propasti). **Plamenný meč:** (balrogův meč „podobný bodavému jazyku ohně“). **Důtky s mnoha řemínky:** (pomocí důtek stáhl balrog Gandalfa s sebou do hlubiny). **Stolec vidění:** (místo, odkud Frodo viděl předzvěsti války, předtím, než opustil Společenstvo). **Orthank:** „Tam stála věž podivuhodného tvaru... Byl to špičatý, černý, tvrdý a lesklý ostrůvek skály: čtyři mohutné bašty mnohobokého kamene byly spojeny v jednu, u vrcholku se však rozbíhaly v třicet rohů věžiček špičatých jako hroty kopí a s hranami ostrými jako nůž.“ **Palantír:** (vidoucí kámen, jeden ze sedmi, které přivezli králové ze zaniklé říše Númenor).

9. ROSTLINY. Rostliny mají většinou ženský význam, neboť vyrůstají z těla symbolické Matky. Ženské znaménko mívají i některé posvátné stromy. Jsou však stromy, jejichž intence je evidentně mužská a k nimž ze známějších druhů patří dub a topol. Stromová má tedy ženské znaménko, kdežto jednotlivý strom často mužské. V PP: **Dědek Vrbák:** (starý strom na břehu Opletnice ve Starém hvozdě, který ve svých útrobách uvěznil Smíška a Pipina). **Stromovous:** „Zjistili, že hledí do prapodivného obličejce. Patřil veliké postavě připomínající člověka, ba téměř skalního obra, vysoké nejméně čtrnáct stop, velice statné, s vysokou hlavou téměř bez krku... Veliké tlapy měly po sedmi prstech. Dolní část dlouhého obličejce pokrýval rozevlátý šedý vous, houštinatý, u kořínků skoro větvičkovatý a na konci jemný a mechovitý.“ **Bílý strom Gondoru:** „Tam na královském dvoře rostl bílý strom ze semínka stromu, který přivezl Isildur přes hluboké vody... „

10. ZVÍŘATA. Hlubinné symboly otce mohou představovat hřeben, býk, osel a dále lev a kanec, symbolizující dravou bojovnost. Orel a sokol jsou považováni za královská, resp. stavovská zvířata. Jung poznamenává, že pohlaví zvířat dochází často významového přechýlení, a to podle charakteru situace. Zvířata jako hlubinné symboly tedy často

představují universální rodičovský archetyp, jehož otcovská či mateřská licence vystupuje podle okolností. V PP: **Stínovlas**<sup>17</sup>: „...je neúnavný a rychlý jako letící vítr. Stínovlas mu říká. Ve dne se mu srst leskne jako stříbro a v noci je podoběn stínu, takže prochází neviděn.“ **Asfaloth, Hasufel, Arod, Felaróf, Ohnivec, Bělohřívák**: (koně Rohanských bojovníků). **Běžící kůň**: (vyobrazení běžícího koně na zeleném poli - znak Eorlova rodu, z nějž pochází král Théoden, Éomer a Éowyn; spadá též do následující vrstvy).

11. MYTICKÁ ZVÍŘATA. Mezi otcovské postavy se zvířecí podobou patří každý zoomorfní démon, a božstva ve zvířecí podobě, jako např. kanec či jelen u Keltů. Zvíře jako otcovská projekce nachází cestu také do erbů a státních znaků (souvislost s vrstvou 10). V PP: **Běžící kůň**: (vyobrazení běžícího koně na zeleném poli, znak z předchozí vrstvy).

12. SYNKREZE RŮZNÝCH ZVÍŘAT. Odhlédneme-li od svobodně vytvářené ornamentality, nejsou mužské symboly tohoto typu příliš časté. Nejčastěji jde o okřídlená zvířata, jako je býk, had nebo kůň. Nejznámějším symbolem je v našem kulturním okruhu Pegas. V pohádkách patří do tohoto okruhu každý okřídlený drak mužského typu. V PP se symboly tohoto typu nevyskytují.

13. SYNKREZE ČLOVĚK-ZVÍŘE. Mytickou postavou s lidsko-zvířecí podobou je Mínotauros nebo známější Kentaur. Četná božstva tohoto typu s mužskou intencí najdeme v egyptských kultech. Důležité je, která část těla je lidská a která zvířecí. Tak Kentauři s lidskými hlavami znamenají větší rozumnost než obrácený vztah u kanibalského Mínotaura; kentaur Cheirón byl dokonce vychovatelem několika řeckých hrdinů. Do těchto souvislostí patří i křesťanský ďábel. V PP: **Balrog**: (démon ohně a stínu, má planoucí hřív, stínová křídla a z nozder mu šlehá oheň). **Mlčenliví Bdící**: „Každý měl tři spojená těla a tři hlavy hledící dovnitř, ven a na druhou stranu brány. Hlavy měly supí tváře a na mohutných kolenou ležely ruce podobné pařátům.“

14. DEFORMACE TĚLA A DEFORMITY VŮBEC. Deformity a ošklivost jsou v mytologickém smyslu příznakem zla. Literární postavy jako Quasimodo nás vedou do okruhu archaických předsudků o deformitách a ošklivosti. Výzkumy evoluční psychologie ukazují, že se v takových případech, spojených vždy s opovržením a izolací, jedná o biologicky podmíněný aspekt přírodního výběru. Symboly tohoto okruhu se podstatným způsobem

---

<sup>17</sup> V originálu Shadowfax - inspirován eddickou Písní o Vaftrúdnim - ve verších 11 až 14 se objevují koně dne a noci Skinfaxi a Hrímfaxi. *Edda*, Praha, Argo, 2004, s. 75-76.

vztahují k jiným vrstvám a do samostatné skupiny je vyčleňujeme pro jejich relevantní společný znak. V PP: **Glum:** „Bylo to odporné mrňavé stvoření: pádloval v malém člunku velkýma ploskýma nohama, zíral bledýma světélkujícíma očima, dlouhými prsty chytal slepé ryby a jedl je syrové.“ **Skřeti:** (ohavná rasa stvořená krutým mučením zajatých elfů; existuje několik různých plemen, původní skřeti nesnášeli sluneční světlo, postupně však byli někteří křížením se zlými lidmi zoceleni a stali se z nich velcí, silní a odolní **skurut-hai**). **Mrtvý strom:** „V jitřním slunci tam hrála líbezná fontána a kolem ní se rozkládal jasně zelený palouk; uprostřed však u jezírka sklesle stál mrtvý strom a krůpěje smutně kanuly z jeho neplodných a polámaných ratolestí zpátky do čiré vody.“

15. MYTICKÉ POSTAVY S LIDSKOU PODOBOU. Patří sem každý démon v lidské podobě, mág a kouzelník s nadpřirozenými vlastnostmi a schopnostmi, jakož i celá plejáda obrů, kteří mohou být příležitostně kanibaly. Polomytickou postavou je pastýř a každý archaický hrdina vůdcovského typu, jako je např. Parzival. Známým jungovským symbolem je moudrý stařec. V PP: **Gandalf:** (mocný čaroděj, vůdce Společenstva a moudrý rádce) **Tom Bombadil:** (jedna z mála postav, jejíž původ není znám, elfy je nazýván Iarwain Ben-adar, což znamená Nejstarší a Bez otce). **Temný pán Sauron:** (jeden z Maiar - nižších duchů Ardy, který se zkazil a přidal se na stranu zla a stínu; hlavní původce zla ve Středozemi). **Saruman:** (hlava čarodějnického řádu, představený Gandalfa, přiklonil se na stranu Saurona, Gandalf jej po svém návratu přemohl a vykázal z řádu). **Stromovous:** (jeden z entů - pastýřů stromů, nejsou to ani lidé, ani stromy a patří mezi nejstarší obyvatele Středozemě - souvislost s vrstvou 9).

16. PRAPŘEDEK. Mužský prapředek může být identifikován se skutečnou postavou, např. toho, kdo přivedl rod do krajiny nebo založil nějakou tradici, nebo může být promítán na postavu mytickou (Romulus a Remus). Příbuzenská orientace sahá podle evolučních psychologů do generace pradědů. V PP: **Dúnadané:** (předkové lidí, kteří pobývali v Númenoru). **Elendil:** (vůdce Dúnadanů, který připlul do Středozemě na vlnách bouře, když byl potopen Númenor). **Velká společnost otců:** „Mé tělo je zpřelámáno. Odcházím ke svým otcům. A teď se ani v jejich velké společnosti nebudu stydět...“ (poslední slova krále Théodena).

17. MONARCHA. Ústřední postavou této významové rodiny je král, snad nejfrekventovanější otcovská postava mýtů, pohádek i dějin. Její působnost zasahuje i do současnosti,



podobně jako mateřská postava královny, kde hraje důležitou psychohygienickou roli. Dojde-li zdůraznění stínový aspekt, je král zlý nebo tyranský. Oslabenou verzí krále je jakýkoli vládce, pokud je výraznou postavou, ať už v dobrém či zlém. V mýtech a pohádkách je král v boji často zastoupen magickým zvířetem. Je-li slabý, bojuje za něj hrdina (animus), který jej jakožto ztělesnění nové magické síly nahrazuje na trůnu. V PP: **Král Elendil; Král elfů Gil-galad; Elrond; Král Théoden; Král Aragorn.**

18. PRARODIČ. V hodně civilní atmosféře už se ocitají postavy posledních dvou výskytových, resp. symbolických vrstev. Jsou-li k tomu předpoklady, stává se dědeček typem hrdiny bojovného typu na odpočinku, jak to vidíme u Homéra. Děd či kmet v tradiční představě byl vždy postavou, vyvolávající úctu svým osobním kontaktem s příšeří minulostí. V PP se symboly této vrstvy nevyskytují.

19. RODIČ. Poslední oblast tvoří postava otce a jeho substitutů. Tělesný otec je postavou nejcivilnější, ale z hlediska dítěte nejmocnější a také nejmnohoznačnější, a proto nejvíc obsazenou různorodými emocemi. Jeho stínovým aspektem bývá často otčím. Mocenským ztělesněním norem společnosti jsou rytíř a farář, příp. rychtář a šafář, správce, soudce, biřic nebo policista. V PP: **Elrond:** (otec Arwen, Elladana a Elrohira). **Arathorn:** (otec Aragorna). **Théoden:** (ujal se Éomera a Éowyn a vychoval je jako vlastní po smrti jejich matky, své sestry). **Denethor:** (otec Boromira a Faramira).

## ***2.4 Symboly dítěte***

Archetyp dítěte (A<sub>4</sub>) vzniká z téhož psychického základu jako Self. Dětské Self postupem zrání odsunuje své bývalé podoby do pozadí, až se působením latence od aktuálního (dospělého) Self oddělí a vytvoří samostatnou entitu. Společné jádro obou archetypů (Self a dítě) může způsobovat potíže při jejich rozlišování. Archetyp dítěte vyjadřuje pohotovost k hravým a tvůrčím aktivitám. Také způsobuje bytostné proměny a přerody druhé poloviny života. Archetyp dítěte představuje základní zkušenost s vlastním raným dětstvím. Symboly patřící k archetypu dítěte mají obvykle antropomorfní podobu. Dětský hrdina často přichází na svět za podivných okolností a může být oslavován nebo naopak zatracován. Ve všech podobách však dítě znamená symbol obnovy a naděje.

V PP se symboly dítěte nevyskytují. Dětských postav se zde objevuje minimum a nemají žádné zvláštní schopnosti či vlastnosti ani zásadní úlohu v ději příběhu. Tím se opět podobá eposům Ílias a Odyssea, kde se rovněž nevyskytují dětské symboly.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Viz L. Konkolská: *Symboly v Homérově eposu Ílias*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 29.

G. Prokopová: *Symboly v Homérově eposu Odyssea*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 32.

## 2.5 Symboly animy (anima)

Anima (A<sub>5</sub>) vzniká odštěpením od společného, universálně ženského základu. Anima představuje duševní charakteristiky a protiklad k duchovnímu principu A<sub>6</sub>. Anima je u ženy převážně vědomá, je tedy u žen archetypem ve slabé verzi. Archetypem v silné verzi je pouze u mužů, kde vyjadřuje chaotické puzení k životu. Archetyp animy vždy exponuje pozitivní a negativní nálady a účinky, jako je důvěra a náladovost, nebo ničivost.

VÝSKYTOVÁ TABULKA SYMBOLŮ ANIMY (ANIMA)

Vrstva	Symbol*	Počet
1. Tma/Světlo	Obraz Paní Galadriel; Světlo	2
2. Voda/Oheň		0
3. Moře/Pohybující síly	Zlatěnka - Říční dcera	1
4. Měsíc/Slunce	Elbereth Rozsvětitelka; Arwen - Večernice, Sňatek Arwen a Aragorna(3)	3
5. Země/Nebe	kříšťál padlý do klína země	1
6. Hloubky/Výšky		0
7. Pojímající přírodní útvary/ Směřování k cíli		0
8. Kulturní artefakty a předměty		0
9. Rostliny		0
10. Zvířata		0
11. Mytická zvířata		0
12. Synkreze různých zvířat		0
13. Synkreze člověk-zvíře		0
14. Deformace těla a deformity vůbec		0
15. Mytické postavy s lidskou podobou	Zlatěnka; Arwen; Elbereth; Lúthien; Nimrodel; Elwing	6
16. Ženský prapředek		0
17. Ženský monarcha	Elbereth; Lúthien; Arwen; Éowyn(2)	4
18. Stařena		0
19. Rodinný okruh	Éowyn(3)	1
<b>CELKEM</b>		<b>18</b>

\*Čísla v závorce označují svazek, ve kterém se daný symbol objevuje: 2 - Dvě věže, 3 - Návrat krále. Ostatní symboly pocházejí ze svazku Společenstvo Prstenu.

1. TMA/SVĚTLO. Tma A<sub>5</sub> symbolizuje především nitro, duši a cit. Znamená však také lásku v jejím pudovém, nevědomém a temném původu. Když muž miluje a je milován, všechno je plné jasu, když však milován není, obraz světa potemní. Pozitivní anima v silné verzi je

spojením lásky a poznání, zatímco negativní anima představuje příšeří, tmu a chaos. V PP: **Obraz Paní Galadriel:** „Svítila jako skleněné okno na dalekém pahorku proti zapadajícímu slunci nebo jako daleké jezero pozorované z hory: **křišťál padlý do klína země.**“ (vztah k vrstvě 5). „... a **světlo proudilo skrze ni** jako sluneční svit bílou mušlí.“ (vztah k vrstvě 4).

2. VODA/OHEŇ. Oba tyto živly mohou být projekcemi animy, neboť láska je přirovnávána k ohni i k živoucí vodě. Planoucí obraz milenky, za kterým milenec putuje, i její obraz na vodě mohou být plnohodnotnými nepervertovanými symboly animy. Symboly této vrstvy se v PP nevyskytují.

3. MOŘE/POHYBUJÍCÍ SÍLY. Vanutí jako takové je projevem Ducha (animus), má-li však erotické konotace, může tehdy jít o přeznačení  $A_6 \rightarrow A_5$ . Moře jako takové patří k archetypu matky a anima v něm, podobně jako v jezeru, může být obsažena, jak vidíme u vodních víl. Synekdochy moře a vody jako vlny nebo studánka jsou přímými a nepervertovanými manifestacemi animy. V PP: **Zlatěnka - Říční dcera:** „Štíhlý proutek vrbový, tichá voda šerá! Rákos v tůni oživlý! Sličná Říční dcera!“ (souvislost s vrstvou 15).

4. MĚSÍC/SLUNCE. Anima jako luna nebo slunce představuje figuru, kterou Jung označoval jako solifikovaná (iluminovaná) anima. Souvislost s touto vrstvou vykazuje měsíční víla. Přeznačení slunce na ženský symbol je možné proto, že mužské nevědomí má ženské znaménko. V PP: **Elbereth Rozsvětitelka:** (Podle pověstí byla jednou z královen Valar, nejmocnějších bytostí. Při tvoření světa dala vzniknout hvězdám a souhvězdím, proto se jí říká Rozsvětitelka, souvislost s vrstvou 15 a 17). **Arwen - Večernice:** (dcera Pána Elronda, je nazývána Večernicí svého lidu, souvislost s vrstvou 17). **Sňatek Arwen a Aragorna:** „Teď už nebude milován pouze den, ale i noc bude krásná a požehnaná a všechen její strach pomine!“

5. ZEMĚ/NEBE. Anima může být obláčkem na nebi nebo s ním může jako nějaký pták s ženským znaménkem souviset. V opačném případě je zakleta do kamene, či skály. Samotným nebem, krajinou ani Zemí anima jako osoba není. V PP: „Svítila jako skleněné okno na dalekém pahorku proti zapadajícímu slunci nebo jako daleké jezero pozorované z hory: **křišťál padlý do klína země.**“ (vztah k vrstvě 1).

6. HLOUBKY/VÝŠKY. Anima obsažená či zakletá v hlubokém a temném přírodním útvaru, jako je jeskyně nebo podsvětí je obrazem této vrstvy. Opakem je situace, kdy je nutné se k animě dostat cestou vzhůru, překonáváním zemské tíže. Symboly A<sub>5/6</sub> se v PP neobjevují.

7. POJÍMAJÍCÍ PŘÍRODNÍ ÚTVARY/SMĚŘOVÁNÍ K CÍLI. K této vrstvě se vztahují situace, jejichž cílem je získat animu (překonávání překážek na cestě za ní), nebo ty, kde je anima obsažena či zakleta v mateřském přírodním útvaru, jako například strom v lese. Lesem ani jiným pojímajícím přírodním útvarem však anima být nemůže. Symboly této vrstvy nejsou v PP zastoupeny.

8. KULTURNÍ ARTEFAKTY A PŘEDMĚTY. Nejčastějším případem, kdy je anima zakleta do nějakého kulturního artefaktu, je socha kopírující tvar lidského těla. V moderní pohádce však dochází k proměnám lidí v různé předměty či anorganickou hmotu mnohem častěji. Kde hrdina vchází celým tělem do prostoru animy nebo kde je anima naddimenzovaná (větší než hrdina), jedná se o kontaminaci archetypem matky. Tyto symboly se v PP nevyskytují.

9. ROSTLINY. Symboly této vrstvy jsou silnými variantami animy tam, kde byla do stromu, keře nebo květiny zakleta bytost s lidskou podobou. Všude, kde se jedná o poetické příměry, jde o slabé varianty archetypického symbolu. Symboly vrstvy 9 se v PP nevyskytují.

10. ZVÍŘATA. Do této vrstvy patří každé ženské zvíře, nakolik není projekcí následující vrstvy. Jako projekce animy se uplatňují zvířata typická svou něhou a tvarovou ušlechtilostí jako např. holubice, labuť, srna nebo laň. Negativní anima může mít podobu vlčice nebo lišky a jiných ženských zvířat, kterým přisuzujeme negativní vlastnosti, zejména dravost. Vyskytují se většinou jako poetické příměry. Symboly této vrstvy se v PP nevyskytují.

11. MYTICKÁ ZVÍŘATA. K této vrstvě patří zvířata, do nichž byla zakleta anima s lidskou podobou. Může se jednat o žábu, labuť, holubici nebo rybu, případně klisnu nebo jiné zvíře. Mluvící ženská zvířata mohou být i projekcemi archetypu matky. V PP se symboly animy tohoto typu nevyskytují.

12. SYNKREZE RŮZNÝCH ZVÍŘAT. Jako erotické projekce animy nám nejsou symboly tohoto typu známy, v archaické ikonografii a mýtech neevropských národů by se však daly očekávat. V PP se nevyskytují.

13. SYNKREZE ČLOVĚK-ZVÍŘE. Jako příklad ženským mytických postav s lidsko-zvířecí podobou, které symbolizují animu, nám mohou posloužit například Homérovy Sirény nebo populární mořské panny. V PP se projekce animy tohoto typu nevyskytují.

14. DEFORMACE TĚLA A DEFORMITY VŮBEC. Tyto případy vyjadřují negativní animu nebo animu zakletou či prokletou, jež čeká na ozdravné vykoupení, ať už tělesné nebo duševní. Symboly této vrstvy nejsou časté a vyskytují se spíše v realistickém a ironickém literárním stylu než v pohádkách a mýtech. V PP se symboly vrstvy 14 nevyskytují.

15. MYTICKÉ POSTAVY S LIDSKOU PODOBOU. Mezi mytologické manifestace animy s ženskou podobou patří zejména víly a všechny morfologicky shodné bytosti, rusalky, bludičky, lesní panny a jiné. Krásná čarodějka vykazuje souvislost s animou, silnější je však ve svém mateřském (tj. ovládajícím) aspektu. Všechny postavy, které nápadníka mučí jeho vlastní vášní, jsou projekcí animy v mytologické poloze. V PP: **Zlatěnka:** (dcera Řeky, družka Toma Bombadila, souvislost s vrstvou 3). **Arwen:** (elfská princezna, zaslíbila se Aragornovi, ale nemohou být spolu, dokud se Aragorn nestane králem, souvislost s vrstvou 17). **Elbereth:** (Jedna z Valar, božských bytostí, jež stály u stvoření světa, je nazývána též Hvězdnou královnou, čímž se blíží vrstvě 17). **Lúthien:** (elfská princezna, jež se vzdala nesmrtelnosti kvůli lásce k smrtelníku Berenovi). **Nimrodel:** (elfská dívka, která žila v Lothlórienu, byla zaslíbena Amrothovi, ale ztratila se, když za ním odešla do přístavů, odkud měli odjet do Blažené říše). **Elwing:** (elfka, která spolu se svým manželem Eärendilem připlula do země Valar s pomocí silmarilu).

16. ŽENSKÝ PRAPŘEDEK. V této vrstvě se zobrazuje erotická fascinace ženským prapředkem, tak jak ji vidíme v Kosmově kronice a jejím vyličení kněžny Libuše. Kosmas pohlíží na Libuši z perspektivy sedláka Přemysla, jako muž na ženu. Libuše je zde zachycena v mladistvé kráse. V PP se tyto symboly nevyskytují.

17. ŽENSKÝ MONARCHA. Nejběžnější představitelkou této vrstvy je postava princezny. Vztah mezi animou a animem může být rovný, pokud se on ni uchází princ, nebo nerovný, pokud se jedná o muže nízkého postavení. Fixace animy na královnu je častějším a v rámci výskytového materiálu i normálnějším případem, než tomu je u vrstev 16 a 18. Pro nás je však manifestací animy princezna, kdežto královna je manifestací matky, ačkoli přechodné varianty jsou vždy ještě možné. V PP: **Elbereth:** (jedna z Valar, nazývaná Hvězdná královna, je opěvována v elfích zpěvech, kde je nazývána Nádherná). **Lúthien:** (elfská princezna, jež se

vzdala nesmrtelnosti kvůli lásce k smrtelníku Berenovi). **Arwen:** „Tak spatřil Frodo tu, kterou do toho času vidělo jen málo smrtelníků; Arwen, Elrondovu dceru, o níž se říkalo, že se v ní vrátila na zem podoba Lúthien; a nazývali ji Undómíel, protože byla Večernicí svého lidu.“ (souvislost s vrstvou 4). **Éowyn:** (rohanská štítonoška, dcera králů, snoubenka knížete Faramira).

18. STAŘENA. Symbolická projekce animy na stařenu je výjimečná. V reálné rovině se vyskytuje jako gerontofilie, což je v obecném úzu hanlivé označení. Skutečná a prožitá láska ke stařeně se vyskytne spíše reálně než ve fikcionální literatuře. Jde patrně o formu tak odpudivou, že se nestává předmětem zájmu.

19. RODINNÝ OKRUH. Do této vrstvy se řadí dívčí a ženské postavy, které nepatří do rodiny, tedy vrstevnické heterosexuální protějšky. Manželka, milenka, snoubenka, ale také neznámá dívka patří k projekcím animy v hranicích výskytového normálu. Zvláštním případem je zostuzená dívka. Ve folkloru postavená mimo společnost, zvláště stává-li se matkou. Jiný případ představuje dívka zostuzená neprávem, respektive pomluvená. Pokleslými projekcemi animy je prostitutka nebo kurtizána. V PP: **Éowyn:** (snoubenka Faramira).

## 2.6 Symboly anima (animus)

Animus (A<sub>6</sub>) vzniká odštěpením od společného, universálně mužského základu a představuje duchovní charakteristiky v protikladu duševního principu A<sub>5</sub>. Animus je u muže převážně vědomý a tedy archetypem ve slabé verzi. U ženy je animus charakterizován jako chaotické puzení k smyslu bytí.

**VÝSKYTOVÁ TABULKA SYMBOLŮ ANIMA (ANIMUS)**

Vrstva	Symbol*	Počet
1. Světlo/Tma	Zářící postava; Tma v srdci	2
2. Oheň/Voda	Gandalfův boj s balrogem	1
3. Pohybující síly/Moře		0
4. Slunce/Měsíc	Sňatek Aragorna a Arwen(3)	1
5. Nebe/Země		0
6. Výšky/Hloubky	Gandalfův boj s balrogem	1
7. Směřování k cíli/ Pojímající přírodní útvary	Putování Starým hvozdem; Pochod přes doly Morie	2
8. Kulturní artefakty a předměty	Nekonečné schody(2)	1
9. Rostliny	Huorni(2)	1
10. Zvířata	Koně černých jezdců; Vrci; Jízda na Stínovlasovi(2);	3
11. Mytická zvířata	Orel Gwaihir	1
12. Synkreze různých zvířat	Okřídlení nosiči nazgûlů(3)	1
13. Synkreze člověk-zvíře		0
14. Deformace těla a deformity vůbec	Gríma Červivec(2); Okřídlení nosiči Nazgûlů(3)	2
15. Mytické postavy s lidskou podobou	Frodo, Samvěd; Peregrin; Smělmír; Aragorn; Gimli; Legolas; Boromir; Faramir; Elladan; Elrohir; Glorfindel; Beren; Amroth; Eärendil;	15
16. Mužský prapředek	Isildur	1
17. Mužský monarcha	Éomer(2); Aragorn	2
18. Stařec		0
19. Rodinný okruh	Faramir(2)	1
<b>CELKEM</b>		<b>35</b>

\*Číslo v závorce označují svazek, ve kterém se daný symbol objevuje: 2 - Dvě věže, 3 - Návrat krále. Ostatní symboly pocházejí ze svazku Společenstvo Prstenu.



1. SVĚTLO/TMA. Světlo A<sub>6</sub> symbolizuje především ducha a rozum, který prosvětluje svět okolo nás a umožňuje jeho pochopení. Nakolik ovšem světlo ruší předchozí tmu, je vždy v těsné souvislosti s mateřským, duševním a citovým živlem. Animus, resp. jeho obraz může být ve světle či tmě obsažen, a pak se vztahuje k symetrickým vrstvám archetypu otce nebo matky. V PP: „Zdalo se mi, že vidím **bílou postavu, která zářila a nezmatněla jako ostatní.**“ (Frodo vzpomíná, jak viděl elfa Glorfindela, než ztratil vědomí následkem zranění Mordorským mečem). „I v tom líbezném domě s vyhlídkou na slunečné údolí, kde zurčely čiré vody, ucítil Frodo **mrtvou tmou v srdci.**“

2. OHENĚ/VODA. Oheň A<sub>6</sub> symbolizuje především moc Ducha, ale také lásku a sexuální touhu. Láska je přirovnávána nejen k ohni, ale i k živoucí vodě, a proto mohou být oba živly, nehledě k jejich rámcovému významu, projekcemi anima. V PP: **Gandalfův boj s balrogem:** „Dlouho jsem padal a on padal se mnou. Obestíral mě jako oheň. Hořel jsem. Pak jsme se ponořili do hluboké vody a byla tma. Studená byla jako příliv smrti; téměř mi zmrazila srdce...“

3. POHYBUJÍCÍ SÍLY/MOŘE. Vanutí je především projevem Ducha, má však i erotické konotace. Vzduch jako takový je mateřskou látkou, dá-li se však do pohybu, nabývá aktivní, mužské a oplodňující podoby. Moře jako takové patří k archetypu matky, ale animus v něm může být obsažen. Rozbouřené moře může být nejen projekcí otce, ale také anima, který ostatně z A<sub>3</sub> svou povahu odvozuje. V PP se symboly této vrstvy nevyskytují.

4. SLUNCE/MĚSÍC. Animus jako Slunce představuje figuru, kterou Jung označoval jako solifikaci anima; ve slabší verzi (iluminovaný animus) může v této symbolické poloze vystupovat Měsíc. V obojím případě jde o plnohodnotný idealizovaný symbol A<sub>6</sub>. Iluminovaný animus je obsažen v temné noci, solifikovaný ji ruší. V obojím případě jde o výkony Ducha, jehož souvislost s A<sub>2</sub> a A<sub>3</sub> je zřejmá. V PP: **Sňatek Aragorna s Arwen:** „Teď už nebude milován pouze den, ale i noc bude krásná a požehnaná a všechn její strach pomine!“

5. NEBE/ZEMĚ. Animus může být oblakem a mračnem na nebi nebo s ním může jako nějaký pták souviset; jde především o orla a jiné dravé ptáky, ale také o čápa a kondora. V opačném významu může být zaklet do kamene, balvanu či skály, odkud ho vysvobodí síla lásky animy. Samotným nebem nebo Zemí však animus není. Symboly této vrstvy se v PP nevyskytují.

6. VÝŠKY/HLOUBKY. Výšky a vznášení jsou nejvlastnějším projevem anima. Jung zbavil metaforu vznášení erotického obsahu (který může příležitostně mít) a vybavil ji smyslem duchovním. Animus nemůže ovládnout nebe, může být jen jeho synekdochou (a tedy podřízeným symbolického Otce). Součástí symbolického komplexu  $A_{6/6}$  jsou i obrazy, v nichž animus proniká do hlubokých přírodních útvarů, ať už za účelem přemožení matky a chtonického monstra (duchovní zrození), nebo proto, že je v nich vězněna anima. V PP: **Gandalfův boj s balrotem:** „Tam jsem nakonec dospěl, na nejspodnější základ kamene... Bojovali jsme hluboko pod živou zemí... Stoupali jsme pořád výš, až jsme se dostali k Nekonečným schodům... Šplhaly z nejhlubší kobky na nejvyšší vrchol, stoupaly nepřerušenu spirálou o mnoha tisících stupňů...“

7. SMĚŘOVÁNÍ K CÍLI/POJÍMAJÍCÍ PŘÍRODNÍ ÚTVARY. K cíli zaměřené aktivní činnosti představují průnik anima do světa portálových postav, zejména do světa symbolické matky. Pronikání typu „cesta“ (směřování) znamená hledání smyslu, tedy výsostný úkol anima; může však jít také o hledání otce (symbolického i skutečného). Všude, kde jde o plodivé spojení s matkou (orba), jedná se primárně o symbolické struktury otce, kterým se animus teprve musí stát. Kácení mateřského lesa a zabití Ištařina býka v Eposu o Gilgamešovi je naproti tomu projevem anima (odmítnutí manželství s mateřskou bohyní). V PP: **Putování Starým hvozdem:** (hobiti musí na své cestě pro radu a pomoc do Roklinky projít Starým hvozdem). **Pochod přes doly Morie:** (putování podzemní trpasličí říší se ukáže jako jediná možná cesta, kterou se může Společenstvo dát i když to pro ně znamená velkou ztrátu).

8. KULTURNÍ ARTEFAKTY A PŘEDMĚTY. Symbolizacemi  $A_6$  jsou všechny falické tj. trčící a protáhlé předměty, které ovšem neznamenají jen klinický sexuální symbol. Mezi časté symbolizace anima patří koruna prince (jeho synekdocha), která představuje sluneční kruh s paprsky. V pohádkách může být animus zakletý do obrazu či sochy podobně jako anima, která jej vysvobozuje. V PP: **Nekonečné schody:** „Byly postaveny a nebyly zničeny,“ řekl Gandalf. „Šplhaly z nejhlubší kobky na nejvyšší vrchol, stoupaly nepřerušenu spirálou o mnoha tisících stupňů, až nakonec vyústily v Durinově věži vytesané v rostlé skále Zirakzigilu, na čnělce Stříbrného špičáku.“

9. ROSTLINY. Projekce  $A_6$  na strom nebo rostlinu nejsou tak řídké, jak by se mohlo na první pohled zdát. Symbolizací anima je už starozákonní Strom poznání (v opozici k mateřskému Stromu života). Posvátným stromem starých Židů byl fíkovník. Starořeckou symbolizací  $A_6$

je dub, z jehož ševlení kněží odposlouchávali věštby. V PP: **Huorni:** (divoké a nebezpečné stromy, které se dokážou velmi rychle pohybovat a také rozmlouvat s enty - pastýři stromů).

10. ZVÍŘATA. Do této vrstvy patří všechna zvířata mužského pohlaví, která člověka nějakým způsobem inspirují a pomáhají mu. Podle Junga symbolizují animální sféru lidských pudů a k jejich nejarchaičtějším manifestacím patří had či vlk, tygr a v českém kulturním prostoru lev a medvěd. V evangeliích je animální podloží ducha symbolizováno oslem (Kristus na oslíku), když stejný význam má každé spojení zvířete a jezdce. Kůň je symbolizací chthonického anima, pták v kontrastu k němu symbolem anima aetherického. Příznačným ztělesněním anima je páv. V PP: **Koně černých jezdců:** (jedná se zřejmě o potomky černých koní ukradených ze stád Rohanské Marky, narozené a chované v Mordoru k službám Temného pána). **Vrrci**<sup>19</sup>: (velcí vlci z Divočiny, které skřeti používali místo koní). **Jízda na Stínovlasovi:** „Když Pipin pomalu usínal, měl zvláštní pocit: on a Gandalf jsou nehybní jako kámen, sedí na soše běžícího koně, zatímco svět se dole pod jeho nohama valí s hlasitým hučením větru.“

11. MYTICKÁ ZVÍŘATA. Z mužských mytických postav se zvířecí podobou můžeme uvést Fénixe. Pohádkový pták Ohnivák je patrně echem tohoto vzoru, a je-li v moderních knižních ilustracích často nápadně podoben pávu, pomůže nám to pochopit psychologii manifestací anima předchozí vrstvy. Každé mluvící mužské zvíře je symbolem A<sub>6</sub>. V PP: **Orel Gwaihir:** (zvaný též Pán větru, nejrychlejší z Velkých orlů, mluví lidskou řečí a je Gandalfovým přítelem a pomocníkem).

12. SYNKREZE RŮZNÝCH ZVÍŘAT. Na prvním místě nemůžeme neuvést okřídleného oře Pegasa, který ztělesňuje inspiraci pudovostí a nevědomím; v podobném smyslu říká V. Holan, že jenom ten, kdo stojí pevně na zemi, může vzlétnout. Bájným zvířetem synkretického typu je i jednorožec a každé míšení zvířecích částí mužských zvířat, které ovšem není tak časté jako u ženských symbolů. V PP: **Okřídlení nosiči nazgûlů:** „A hle: byl to okřídlený tvor. Jestliže pták, tedy větší, než všichni ostatní ptáci; byl holý, bez brků a bez per a jeho obrovité letky byly jako kožní blány mezi rohovitými prsty; zapáchal.“ (souvinnost s vrstvou 14).

---

<sup>19</sup> V originálu Wargs - poangličtělá verze norského vargr, znamená vlk a primárně se vztahuje k mytologickému vlku jménem Fenri. Jitka Vlčková: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*, Praha, Libri, 1999, s. 65.

13. SYNKREZE ČLOVĚK-ZVÍŘE. Mužskými mytickými postavami s lidsko-zvířecí podobou, které můžeme považovat za symbolizace anima, jsou řecká božstva priapického rázu Pan (Faun), Satyr a Silénos. Symboly anima 13. vrstvy se v PP nevyskytují.

14. DEFORMACE TĚLA A DEFORMITY VŮBEC. Deformovaný animus je buď čaroděj, nebo zlosyn, zejména v pohádkách. Deformity, třeba i drobné, jsou běžným výrazem méněcennosti hrdiny v triviální literatuře. Komplexní literatura tyto obrazy přehodnocuje buď v romantickém, nebo realistickém hávu; deformace pak tvoří kontrast k ušlechtilosti duše nebo nastavují zrcadlo neušlechtilým duším v hrdinově okolí. V PP: **Gríma Červivec**: „Na schodech u starcových nohou seděl svraskalý, vyschlý mužik s bledou vědoucí tváří a očima s těžkými víčky.“ **Okřídlení nosiči nazgûlû**: „A hle: byl to okřídlený tvor. Jestliže pták, tedy větší, než všichni ostatní ptáci; byl holý, bez brků a bez per a jeho obrovité letky byly jako kožní blány mezi rohovitými prsty; zapáchal.“ (souvislost s vrstvou 12).

15. MYTICKÉ POSTAVY S LIDSKOU PODOBOU. Nejhojněji zastoupená vrstva symbolů anima. Klasickou postavou je mytický hrdina. U žen tvoří hrdina obraz ideálního partnera, u mužů identifikační schéma. Hrdina je světelným, zatímco démon stínovým aspektem kolektivní duše. V PP: **Frodo**: (není čistě světelným hrdinou, když na konci své cesty odmítne splnit úkol a zničit Prsten). **Samvěd**: (věrný přítel Froda, který byl ochoten jej následovat i na smrt). **Peregrin a Smělmír**: (mladí hobiti, původně bezstarostní a lehkovážní, v boji však prokázali velkou odvahu a věrnost). **Aragorn**: (jedna z nejdůležitějších postav příběhu, udatný bojovník, následník trůnu a sjednotitel národů Středozemě). **Gimli**: (zástupce trpasličího národa, statečný válečník a velký přítel Legolase). **Legolas**: (elfský člen Společenstva, bystrý a sličný, přes dlouholeté nepřátelství mezi svými rody se stal nejlepším přítelem trpaslíka Gimliho). **Boromir a Faramir**: (bratři a synové správce Gondorského království, dobří bojovníci, Boromir však narozdíl od bratra nedokázal odolat vábení Prstenu). **Elladan a Elrohir**: (dvojčata, synové Elronda z Roklinky). **Glorfindel**: (Vznešený elf z knížecího domu, jeden z Prvorozených). **Beren**: (smrtelník, který, aby si zasloužil ruku své vyvolené z rodu elfů, překonal veliké nebezpečí a vytrhl z Morgothovy koruny jeden z klenotů silmarilů). **Amroth**: (elfský král, který v obrovském žalu ze ztráty své milované Nimrodel skočil do mořských vln a už jej nikdy nikdo nespátlil). **Eärendil**: (též zvaný mořeplavec, obětoval se pro záchranu Středozemě a byl i se svou lodí nesoucí silmaril vyzdvihnut na oblohu a stal se hvězdou).

16. MUŽSKÝ PRAPŘEDEK. Animus, který je zároveň prapředkem rodu nebo individuální bytosti, je obvykle symbolem v těsné blízkosti archetypu otce, resp. archaického Self. V PP: **Isildur:** (Aragornův prapředek, který uťal Sauronovi prst i s Prstenem, měl možnost ho zničit, ale selhal, byl ovládnut mocí Prstenu a zabit; Aragorn má zprvu obavy, že v něm sídlí stejná slabost jako v jeho předkovi)

17. MUŽSKÝ MONARCHA. Animem v této verzi je princ, který se na konci své symbolické cesty ujímá trůnu. Podvědomé schéma archetypu vyvstává všude, kde je zdůrazněn aspekt následnictví. V PP: **Éomer:** (byl svým strýcem Théodenem jmenován následníkem rohanského trůnu a po válce se stal králem). **Aragorn:** (následník královského rodu, poslední z přímé královské linie krále Isildura).

18. STAŘEC. Pozitivním animem je postava moudrého starce, která se ovšem může přechylovat do archetypu otce. Další figury této vrstvy mohou být učitel, lékař či Mistr. V PP se symboly této vrstvy nevyskytují.

19. RODINNÝ OKRUH. Postavy této vrstvy jsou symetrické k postavám archetypu animy. Patří sem tedy milenec, snoubenec nebo manžel, případně cizinec. V pohádkách je animem často nejmladší syn. V PP: **Faramir:** (mladší syn správce Denethora, snoubenec Éowyn).

## 2.7 Shrnutí

Nyní všechny výše uvedené symboly zaneseme do souhrnné frekvenční tabulky, aby bylo možné porovnat četnost zastoupení jednotlivých archetypů a vrstev.

**FREKVENČNÍ TABULKA VŠECH SYMBOLŮ**

	Self	Matka	Otec	Dítě	Anima	Animus
19. Rodič		0	4		1	1
18. Prarodič		0	0		0	0
17. Monarcha		2	5		4	2
16. Prapředek		1	3		0	1
15. Mytické postavy s lidskou podobou		1	5		6	15
14. Deformace těla a deformity vůbec		2	4		0	1
13. Synkreze člověk-zvíře		0	2		0	0
12. Synkreze různých zvířat		0	0		0	1
11. Mytická zvířata		2	1		0	1
10. Zvířata		1	8		0	3
9. Rostliny		2	3		0	1
8. Kulturní artefakty a předměty		14	16		0	1
7. Směřování k cíli/Pojímající přírodní útvary		5	1		0	2
6. Výšky/Hloubky		8	0		0	1
5. Nebe/Země		4	0		1	0
4. Slunce/Měsíc		3	1		3	1
3. Pohybující síly/Moře		1	5		1	0
2. Oheň/Voda		7	3		0	1
1. Světlo/Tma		3	2		2	2
<b>Celkem</b>	<b>0</b>	<b>56</b>	<b>63</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>34</b>
<b>Symboly celkem</b>	<b>171</b>					

Na první pohled je ze souhrnné tabulky patrné, že v textu Pána prstenů převládají otcovské a mateřské symboly nad symboly anima a animy. Větší obsazení vnitřního archetypového triangula znamená důraz na hodnoty, ze kterých člověk vychází, kde má svůj původ. To Pána prstenů přibližuje mýtům, které sloužili k vysvětlení původu světa.

Mateřské symboly se akumulují do hlubších vrstev 1 - 8. To také naznačuje autorovu inspiraci mytologií, kde byla Země chápána jako Velká matka. Důraz je kladen na mateřské přírodní útvary, živly a artefakty, více než na mateřské postavy. Ty se zde vyskytují minimálně,

většinou jako královny či matky hrdinů. V textu Pána prstenů se však postavy matek vůbec neobjevují. Pokud je něčí matka zmíněna, většinou je to v souvislosti s tím, že zemřela v útlém věku hrdiny. Absence mateřských symbolů vrstev 18 a 19 může také souviset s Tolkienovou ztrátou matky ve dvanácti letech.

Otcovské symboly se naproti tomu objevují více ve vyšších vrstvách (konkrétně 8 - 19). Vrstva 8 je zastoupena nejpočetněji. To ukazuje na velký význam různých magických předmětů a především mečů velkých bojovníků. Pozornost, která je věnována mužským postavám, poukazuje k archaickým strukturám hrdinských eposů. Ve středu zájmu byl hrdina, bojovník a jeho otec.

Tomu také odpovídá skutečnost, že nejhojněji zastoupenou vrstvou archetypu animus je vrstva 15. V tomto ohledu se Pán prstenů velmi podobá eposům Ílias a Odyssea.<sup>20</sup> Liší se však poměrem zastoupení symbolů anima a animus. Zatímco v Homérových eposech počet symbolů animus několikanásobně převyšuje počet symbolů anima, v Pánu prstenů je tento poměr menší než 2 : 1. To naopak naznačuje jistou modernizaci struktury díla. Ženské postavy nejsou jen pasivní, čekající na návrat hrdinů nebo na vysvobození, ale samy se podílejí na vývoji děje.

Archetyp Self a dítě nejsou v textu Pána prstenů zastoupeny, stejně jako v Íliadě a Odyssey. Absence symbolů Self souvisí s autorovou neangažovaností v příběhu. Autor funguje jako nezúčastněný vypravěč a nevyjadřuje svoje názory, postoje nebo emoce. Symboly dítěte se symboly Self úzce souvisí. To, že se rovněž nevyskytují, je tedy pochopitelné. Ne každé dítě, které se objeví v literárním textu, musí být nutně archetypickým symbolem. Důležitým znakem zde bývá určitá jedinečnost, odlišnost či například zbožštění postavy dítěte.

---

<sup>20</sup> Viz L. Konkolská: *Symboly v Homérově eposu Ílias*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 44.

G. Prokopová: *Symboly v Homérově eposu Odyssea*, Liberec, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, TUL, vedoucí práce Doc. Milan Exner, s. 42.

### 3. Závěr

Jak bylo řečeno v úvodu, hlavním záměrem a cílem práce bylo vyhledat, izolovat a systematizovat symboly v Tolkienově románu *Pán prstenů* podle metody dané monografií Milana Exnera – *Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy*.

Než jsme tak učinili, pokládali jsme za nutné alespoň nastínit teorii literárních symbolů. Uvedli jsme, co je symbol, jak se rozpozná a jak se symboly dělí. Dále jsme ve stručnosti popsali osobnost autora J. R. R. Tolkiena, jeho život a dílo. Stěžejní pro naši práci je text románu *Pán prstenů*. Proto jsme jeho představení věnovali značný prostor, i když jsme se snažili o co největší stručnost vzhledem k rozsahu práce.

Hlavní částí práce je druhá kapitola, která obsahuje systematizované symboly a přehledné tabulky. Postup při jejím tvoření byl následující: nejprve jsme analyzovali text *Pána prstenů* a podle metody uvedené v monografii docenta Exnera přiřadili symboly k jednotlivým archetypům (matka, otec, anima, animus). Dále bylo nutné symboly seřadit podle výskytových vrstev (1 - 19). Takto rozříděné symboly jsme zanesly do tabulek, pro každý archetyp zvlášť. V podkapitole 2.7 jsou shrnuty všechny symboly do frekvenční tabulky, z níž jasně vyplývá, které symboly jednotlivých vrstev jsou zastoupeny více a které méně. Tyto výsledky jsou porovnávány s výsledky prací Lenky Konkolské a Gabriely Prokopové, které se zabývaly problematikou symbolů v Homérových eposech *Ílias* a *Odysea*.

Z údajů ve frekvenční tabulce jsme vyvodili, že struktura a rozložení symbolů se velice podobá starověkým hrdinským eposům. Jediný významný rozdíl je v poměru symbolů anima a animus. To naznačuje jistý odklon od archaického vnímání úlohy muže a ženy. Žena není nahlížena pouze jako objekt zájmu muže, ale sama je aktivní a podílí se na dějových zvratech.

Čtenářský úspěch *Pána prstenů* jistě zčásti spočívá také v tom, že se podobá starým hrdinským eposům, kde dobro vítězí a zlo je po zásluze potrestáno, kde hrdinové jsou udatní, chrabří a čestní a hrdinky krásné a statečné. Pro čtenáře je snadné takové hrdiny obdivovat a ztotožnit se s jejich postoji. V dnešní uspěchané době se lidé rádi vracejí takřikajíc „ke kořenům“. Mytologie, ať už skutečné či fiktivní, jsou tedy stále oblíbené napříč národy i různými věkovými skupinami. Analýza symbolů v *Pánu prstenů* nám pomohla odhalit, že se zřejmě jedná o novodobou fiktivní mytologii a nikoli pouze „přerostlou pohádku“.



## 4. Seznam použité literatury

Exner, M. Struktura symbolična v pohledu psychoanalytické literární vědy, Liberec, Bor, 2009, ISBN 978-80-86-807-46-1.

Frye, N., Anatomie kritiky, Brno, Host, 2003, ISBN 80-7294-078-3.

Vlčková, J. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů, Praha, Libri, 1999, ISBN 80-85983-91-5.

Carter, L. Tolkien: Zákulisí pána prstenů, Praha, Argo, 2002, ISBN 90-7203-457- X.

Edda, přeložil Ladislav Heger, Praha, Argo, 2004, ISBN 80-7203-533-9.

Tolkien, J. R. R. Pán prstenů - Společenstvo Prstenu, Praha, Mladá fronta, 1990, ISBN 80-204-0105-9.

Tolkien, J. R. R. Pán prstenů - Dvě věže, Praha, Mladá fronta, 1991, ISBN 80-204-0194-6.

Tolkien, J. R. R. Pán prstenů - Návrat krále, Praha, Mladá fronta, 1992, ISBN 80-204-0259-4.

Konkolská, L. Symboly v Homérově eposu Ílias, Liberec, TUL, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, vedoucí práce doc. Milan Exner, 10-FP-KFL-0042.

Prokopová, G. Symboly v Homérově eposu Odyssea, Liberec, TUL, 2010, Bakalářská práce, Katedra filosofie, vedoucí práce doc. Milan Exner, 10-FP-KFL-0027.

Tolkienovy říše, Obrazy Středozemě, přeložila S. Pošustová a F. Vrba, Praha, Mladá fronta, 1996, ISBN 80-204-0601-8.

## 5. Seznam příloh

Všechny použité ilustrace pochází z publikace Tolkienovy říše - Obrazy Středozemě.

Obrázek 1: Stephen Hickman - Černý jezdec, str. 57

Obrázek 2: Alan Lee - Roklinka, str. 11

Obrázek 3: Lode Claes - Brána Morie, str. 42

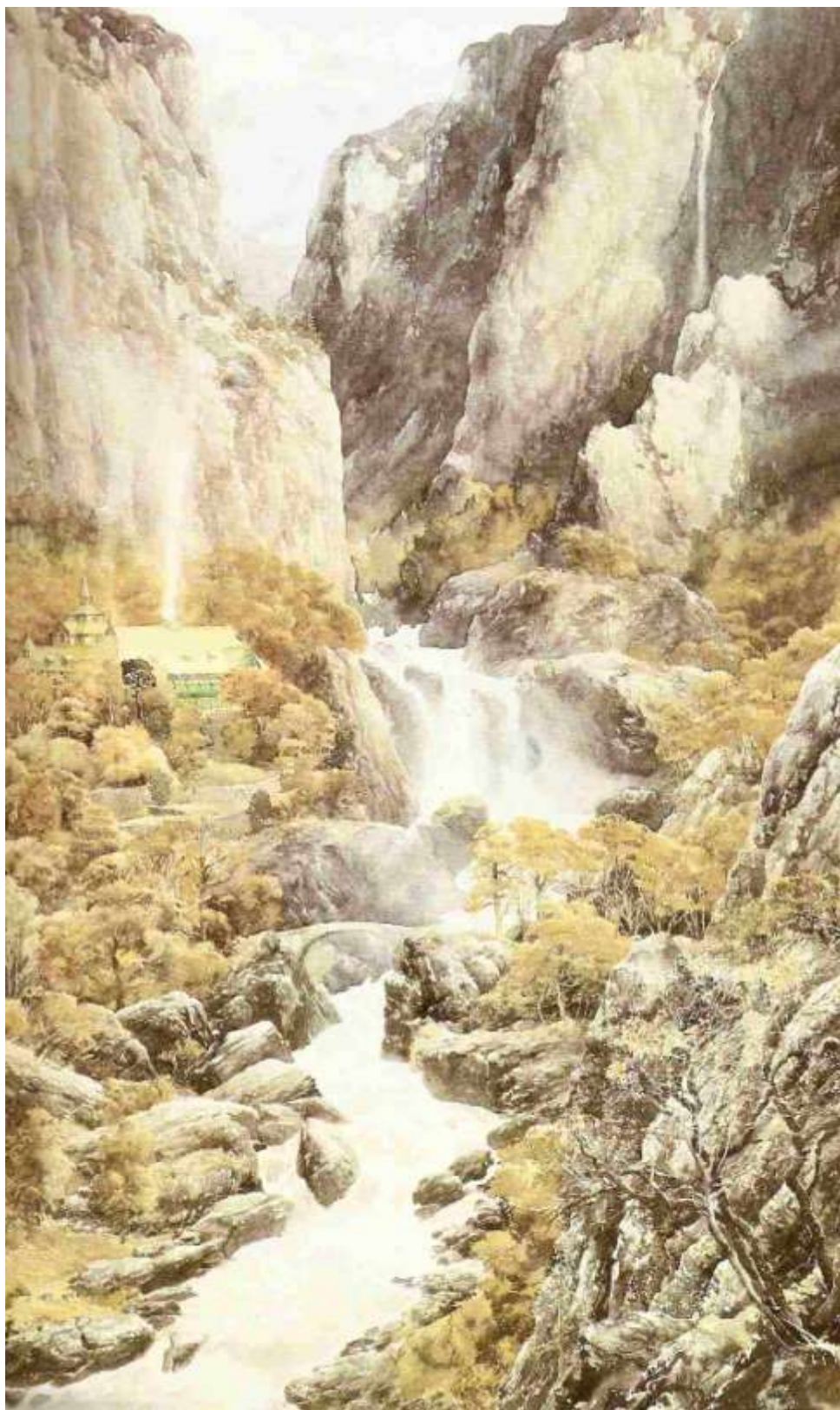
Obrázek 4: John Howe - Gandalf a balrog, str. 4

Obrázek 5: John Howe - Galadriel, str. 55

Obrázek 6: Tony Galuidi - Sam a Odula, str. 32



**Obrázek 1:** Stephen Hickman - Černý jezdec



Obrázek 2 : Alan Lee - Roklinka





**Obrázek 3:** Lode Claes - Brána Morie

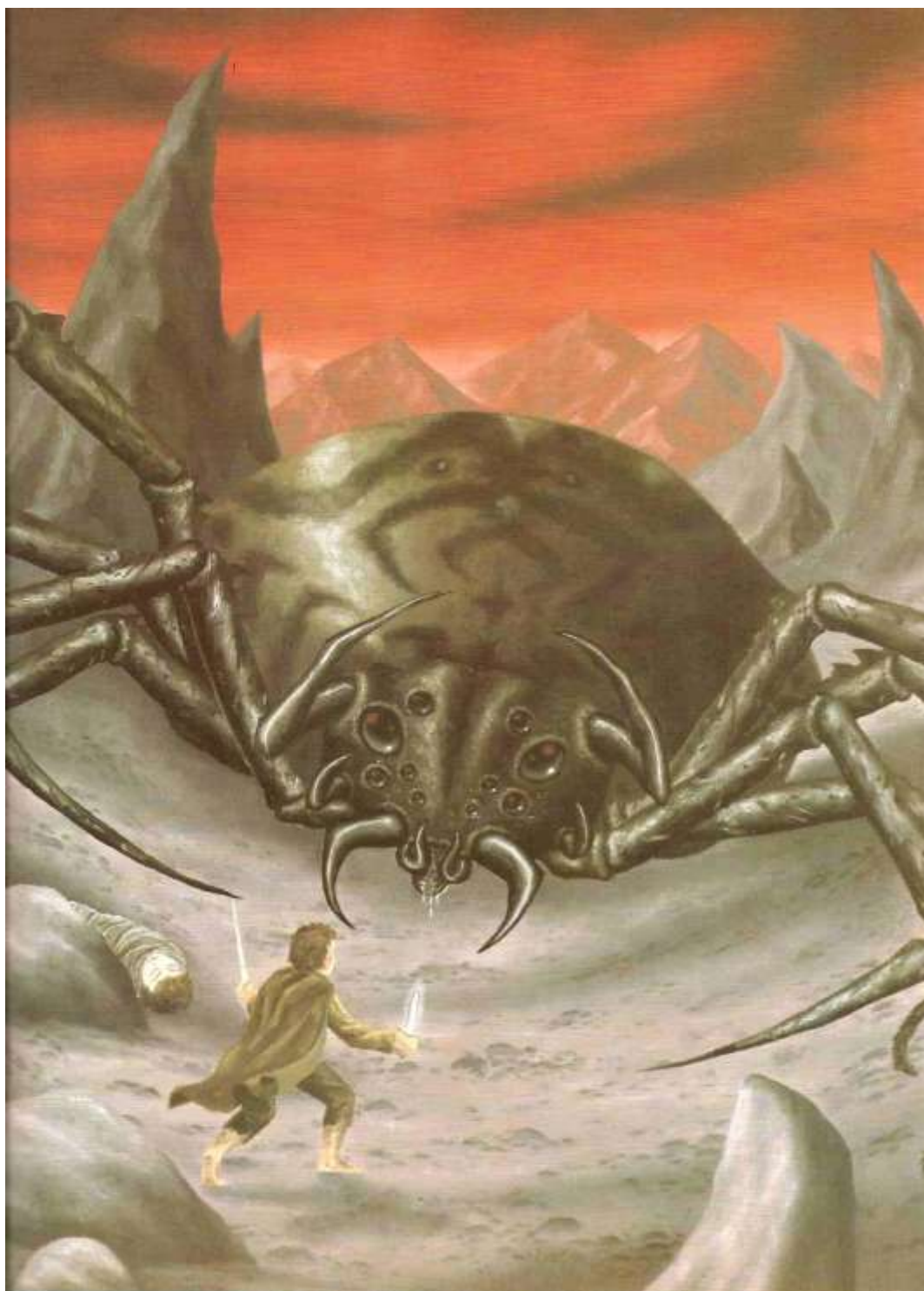


**Obrázek 4:** John Howe - Gandalf a balrog





**Obrázek 5:** John Howe - Galadriel



**Obrázek 6:** Tony Galuidi - Sam a Odula